LA REVISTA DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS

MEGA joystick

6 Marzo 1989 325 Ptas.

Canarias 325 Ptas. Edición Iberoamérica Junio 1989.

PERICO DELGADO

La información más completa sobre el nuevo juego de Topo

PAC-MANIA

La venganza de Pac-Man

SOL NEGRO

Chapeau, Opera

EZ-SCORE+

Música a tope

R-TYPE

BBS

¿QUIEN ENGAÑO A ROGER RABBIT?

Una película en tu ordenador

MAS POKES QUE NADIE



SOFTWARE



HACE UN AÑO NOS DABAN TRES MESES

* *

EDITORIAL



UN AÑO QUE PROMETE

¡Hola a todos! Hace ya tres meses que estrenamos año, un año que, a la vista del trecho que ya hemos recorrido, promete ser el no va más en lo que a videojuegos se refiere. Para darnos cuenta de ello no hay más que **echar un vistazo a** las últimas novedades del mercado (léase los últimos números de **MEGA Joystick**).

En cuanto a hardware, nuevos aparatos ven la luz. Aparatos con una capacidad que ridiculiza a ATARIs y AMIGAs. Aparatos como el ya tan conocido NEXT –la máquina de Jobs (el creador del Apple Macintosh)– o a menor escala ARQUIMEDES, un ordenador que amenaza con acaparar el mercado británico en los próximos meses.

El software no se queda atrás. En estos últimos meses hemos podido ver programas verdaderamente «alucinantes» y que no hubiéramos podido imaginar tan sólo un par de años atrás. Claro ejemplo de ello son F/A-18 Interceptor o F-19 (en lo que se refiere a simuladores). Captain Blood (en el apartado de un super-arcade), R-TYPE (la sublimación de los masacramarcianos), Navy Moves (si se trata de pasarse horas y horas delante del joystick), y otros muchos que han desfilado por entre las novedades del panorama nacional.

Finalmente el mundo arcade es quizás el que más novedades ha incorporado. Desde las máquinas con visión tridimensional a las enormes SUPER-DELUXE, como Galaxy Force (presentadas en el pasado FER). Pero si queréis estar a la última, no os perdáis las últimas novedades de SEGA en nuestra habitual sección de ARCADE.

Un nuevo año, un año que promete. Y yo prometo poner todos mis bits a la escucha. Dispuesto a enterarme de todas las novedades, dispuesto a probar los mejores juegos... No os lo perdáis.

CAPITAN MEGA

LANZAMIENTOS 1989

1988 no hace falta decirlo ha sido uno de los mejores años en cuanto a software se refiere, tanto en calidad como en la cantidad de lanzamientos. Sin embargo, muchos se preguntarán si la actual vertiente se conservará durante el presente año. En primícia, algunas de las principales compañías inglesas, ya nos han desvelado lo que será este año 1989.

Telecom soft tiene previstas dos grandes novedades: Classic Dogfight y Tyger Tyger. Y hablando de juegos para Spectrum. Resulta que está prevista la aparición para 8 bits del gran programa Starglider II. Y bien US Gold nos trae Human Killing Machine –continuación de Street fighter–, Black Tiger, y Forgotten Worlds. Noticia aparte es un simulador deportivo de carreras automovilísticas, Ferrari formula one. Más, mucho más en forma de serie budget –barata–, con Code Masters a la cabeza. Sus dos títulos BMX Freestyle y Death Stalker darán mucho que decir. Antes de pasar a otra etapa, ah, para los amantes de la paz decir que la organización Greenpeace está preparando un juego en serie barata. Y volvemos de lleno al boom del dibujo animado. Recordáis a la Pantera Rosa o Mortadelo y Filemón de Magic Bytes. Pues ahora nos van a traer a Tom y Jerry, aparte de otro producto llamado Paranoia Complex. Seguimos... Atari nos adaptará su máquina Blasteroids para los ordenadores domésticos. Activision nos deparará a través de sus diversos sellos –Electric Dreams– juegos como Incredible Shrinking Sphere, Time Scanner o la adaptación del film de Bruce Willis «La jungla de cristal» –cuyo título original es Die hard–. Y Sega, cómo no, ya se anticipó en su momento, nos convertirá sus arcades más famosos, añadiendo además Sonic Boom y Ace Attaker. Y haciendo mención de films, parece ser que tendremos más adaptaciones, como Los Intocables o Running man –con guión de Stephen King y como protagonista al musculoso Arnold–. Y ya comentaremos más. ●

Running Man



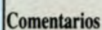
S U M A R I O

S U M A R I O

S T A F F

Director (cuando le dejan): Willy.
Cerebro en la sombra y saxo alto (el elemento imprescindible): Javier Guerrero.
¿Coordinador? de redacción: Carlos Mesa (el reportero más dicharachero del Barrio Sésamo).

Comentarios

Spectrum: Juan Carlos Sánchez y Julián Romero (el perro y el gato, aunque todavía no sabemos quién es quién).
MSX: Alberto Castillo (1.ª generación) y Benjamín Llamas (2.ª generación).
Amstrad: Un equipo de chalados que de vez en cuando rondan por aquí.

C-64: Benjamín Llamas.
AMIGA: Sascha Ylla-Könneke (lo conseguí, sin una sola falta).
PC-compatibles: Jorge M. Campos.
ATARI: Julián Romero.

Cargadores

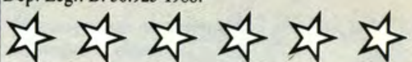
Spectrum: Juan Carlos Sánchez y Julián Romero.
MSX: Ronald Van Ginkel (recién importado de Holanda).
Amstrad: Los mismos chalados de antes.
C-64: Todavía no tenemos muy claro quién nos hace los cargadores; pero de hecho, alguien los hace.
AMIGA: Pese a que lo intentan y no les sale, seguimos confiando en que tendremos cargadores dentro de poco.
PC-compatibles: Jordi Mas.
ATARI: Marc Steadman.



Club-SEGA: Criseida Ramírez.
Arcades: Carlos Mesa y Juan Carlos Sánchez (a cuál peor)
MEGABASE programada (ejem) por Sergi Casas i Xavier Martorell.

Diseño, maquetación, más prisas y latazos en general: Félix Llanos.
Dpto. Publicidad: Birgitta Sandberg (como Brigitte; pero en sueco).
Secretaria de Redacción: Silvia Soler (si todavía respira debajo del montón de cartas).
Fotocomposición y fotomecánica: UNGRAF, S.A.
Imprime: Tecnograf, S.A.
Distribuye: SGEL, S.A. Av. Valdeparra, 39. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 Madrid.
Editor: Jaime Rosal.
Edita: Manhattan Transfer, S.A. Roca i Batlle, 10-12, bajos. 08023 Barcelona.
Redacción: MEGA Joystick. Roca i Batlle, 10-12, bajos. 08023 Barcelona. Tel.: (93) 211 22 56. B.B.S.: (93) 211 56 30. Fax: (93) 237 90 25. Télex: 93377 TXSE E.

Dep. Leg.: B. 36.923-1988.

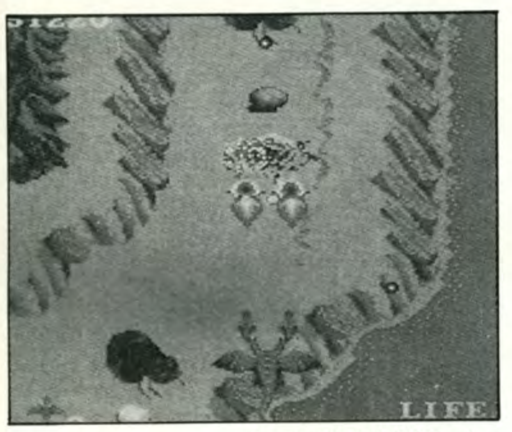


CLAVE DE ACCESO A LA SEGUNDA CARGA DE ABRACADABRA

La clave de acceso a este interesante programa conversacional de Proein, S.A. es: YO CLUS A VIOLETA ENCONTRARE. ●



Consola Nintendo 16 bits.



Dragon Spirit-PC Engine.



Un joystick con forma de moto para la consola Nintendo.

CONSOLA NOTICIAS

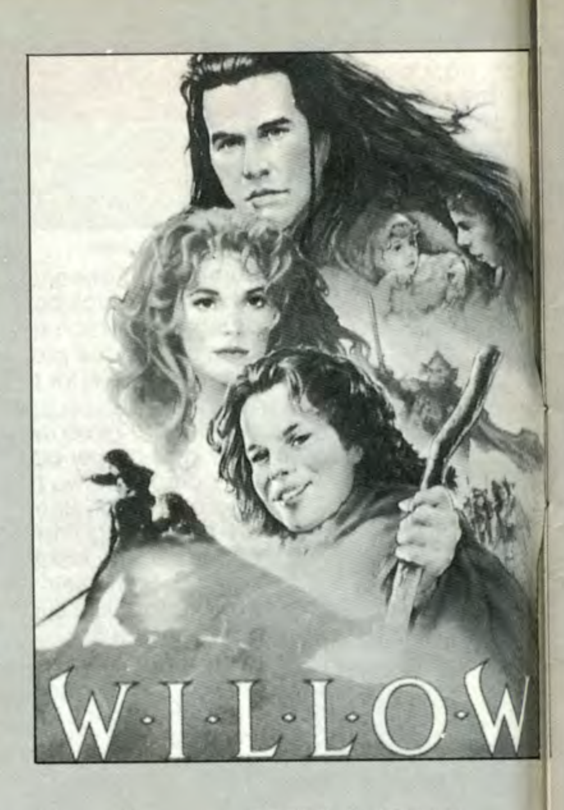
Y es que cuando alguien descubre la gallina de los huevos de oro todos quieren beber de la misma fuente. Hablamos con motivo de causa, puesto que en vistas de la aparición en el mercado inglés de la nueva cónsola Sega-16 bits los demás no iban a ser menos. Ahí queda el caso de la cónsola Nintendo-16 bits –que en el mercado japonés aparecerá a la vez que 400 títulos previstos para ella–, con gráficos propios de una máquina así y con la compatibilidad de los juegos para 8 bits. El primer juego visto, Dragonfly, con una pantalla de presentación digitalizada, es una auténtica maravilla. Ya veremos.

Sega, por su parte, nos sorprenderá con el lanzamiento de Y/S, un arcade similar a la leyenda de Zelda, con numerosas pantallas y una historia sorpredente. Y Nintendo, en su actual línea, tiene previstos varios títulos: Platoon, Vulcan Venture –Némesis III–. Xenophobe, Paperboy, Track & field II –también para el PC Engine–, Viernes 13, Skate or die, Terra Cresta, Pesadilla en Elm Street, ¿Quién engañó a Roger Rabbit?, y Star Trek.

Para los que, poco a poco, se van informando de la nueva cónsola PC-Engine, decirles que está previsto el lanzamiento de Space Harrier, Nectaris, Dragon Spirit, y de Street fighter –este último solamente disponible para la versión CD ROM–.

Y para ultimar detalles, una fantasía real. En el Japón se está creando un prototipo de una moto –a escala de una Feber, por comparación– que se utilizará como un joystick. Este periférico permitirá jugar con programas como Hang on o de la misma serie.

Terminamos con la creciente información de la presencia de dos nuevas cónsolas en el mercado: la nueva cónsola Atari –de la que ya se lleva hablando un cierto tiempo–, y otra cónsola creada por la compañía Konix –la misma que produjo el joystick Speedking–. ¡Qué barbaridad!



WILLOW, DE LA PANTALLA GRANDE AL ORDENADOR

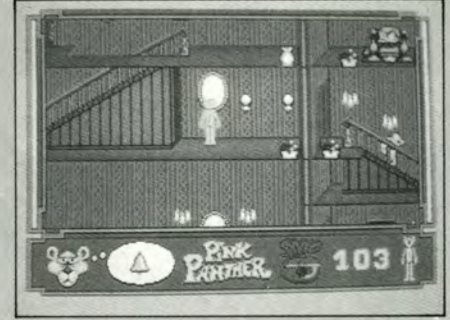
Algunos ya conocen el film porque lo han visto; a partir de ahí tendrán una guía complementaria del argumento del programa. Otros desconocen la aventura y como tal ha de conducírseles a través de una de las historias más sorprendentes sobre espada y brujería. «Por eso, oh mi señora, nacerá, según una antigua profecía, una criatura destinada a arrebatarte el trono que ocupas, a finalizar el reino oscuro del mal que tú esparces por nuestra tierra. Ella, recogida ya por el pueblo de los gnomos, está bajo la custodia del joven Willow, que a su vez la lleva por el mundo en busca de un humano que la recoja y la cuide. Es tu oportunidad, mi señora, para evitar el cumplimiento de la profecía. Intercede en su camino enviando una horda de guerreros capitaneados por la diablesa de tu hija. Aunque ten presente que tu hija puede traicionarte en cualquier momento...». Así que no desesperes, atravesarás siete aventuras para conquistar, de esa forma, el reino que te pertenece. Y cómo no, con ilustraciones digitalizadas de Lucasfilm, la diversión está garantizada. Mindscape es la encargada de hacer el resto con primeras versiones para ordenadores de 16 bits.



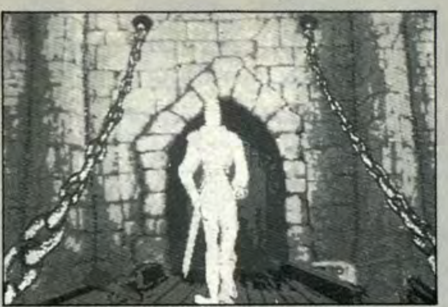
NOVEDADES MSX DRO SOFT

Pocas son las compañías nacionales que se han dado cuenta de la importancia del sistema MSX en nuestro país. Sin embargo, dentro de las tendencias actuales, parece que poco a poco se ha ido despertando el interés de éstas por un terreno sin explorar. Dro soft, por el contrario, y como ya se anticipó en pasados números, se está dedicando con afecto a producir conversiones de sus mejores juegos. Fruto de ellos son los siguientes resultados, previstos para fechas próximas: Vampire Empire, Barbarian, Terrorpods, Double dragon, Alien Syndrome, Soldier of light, Pantera rosa, Mortadelo y Filemón, y Artic Fox. Y todavía queda una grata sorpresa que muy pronto desvelaremos. ¿En qué formato aparecerán?

Hay que añadir entre las noticias de esta empresa la conversión de un gran éxito para Atari y Amiga: Garfield. ¡Pronto comprobaremos el resultado! ●







DRAGON'S LAIR PROXIMAMENTE EN AMIGA

Fuentes procedentes del Canadá nos han informado que una compañía llamada Readysoft está programando la versión Amiga del conocido juego-animado Dragon's Lair —también es conocido por la serie de dibujos animados—. Por lo pronto se nos ha añadido a la información sobre el mismo que la presente versión es tan completa y sofisticada como la máquina arcade, tanto en la cuestión gráfica como en el aspecto sonoro. Ello ha repercutido en el soporte que, sólo en capacidad, ha necesitado seis discos para almacenar el programa completo. Imagínatelo y relámete de placer.

Bajo el permiso de DC Comics algunos ya han podido disfrutar en reducidos ambientes del arcade de salón. Ahora la compañía anglosajona Tyne soft nos ha trasladado éste para los ordenadores PC y Compatibles, Atari ST, Amiga, Commodore, Amstrad, Spectrum y MSX. Transportado a la increíble aventura del rescate de un barco donde viajaba el gobernador —además de Lois Lane, no hace falta decirlo— por parte de un banda terrorista, el atosigado Clark Kent —más conocido por Superman— tendrá que luchar contra el tiempo mientras en alguna parte está a punto de estallar una bomba capaz de destruir al mundo. Poseedor de todos los poderes de éste a tu alcance, además —cómo no de nuevo— el malévolo personaje que andará, detrás de los planes de arrasar nuestro mundo, no es otro que el afamado Lex Luthor, cerebro maquiavélico sin descanso alguno. Queda por conocer si, en la distribución en España, también se acompañará la camiseta del hombre de acero, tal como se adjunta con la compra del programa en el Reino Unido. ●

SUPERMAN
FREE T.SHIRT OFFER

MEGA News



ISS –INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

Al más puro estilo Marble madness este nuevo juego de Electric Dreams nos llevará al laberinto –producido por un seísmo– del planeta Sangfalmadore Run para rescatar a un coronel perdido. Dotado tan sólo de una increíble esfera deberás sortear toda clase de peligros, reaccionando ante lo inminente y demostrando tu habilidad. ¿Eres el mejor en esta clase de juegos? Si así lo crees, adelante.

EL BOOM DE LA CONSOLA SEGA

Hay que anticiparos como noticia que el distribuidor de los productos SEGA agotó sus existencias durante las pasadas fiestas navideñas. Existencias que rápidamente han sido repuestas. Lo cierto es que si esto es así, ello es un claro exponente de la efectividad de la cónsola con respecto al pequeño ordenador.

Y el boom producido por la cónsola SEGA sigue creciendo ante la demanda existente. Por lo pronto se nos ha informado de la preparación de cartuchos de 6 y 15 megas. Imaginaros, por un instante, que el popular After Burner de la consola incorporaba hasta cuatro megas en su interior. Y si ya de por sí éste era realmente increíble, ¿cómo puede ser un cartucho de gran capacidad? No podemos siquiera imaginarlo.

Añadir como un dato más, que sobre la información de la nueva cónsola 16 bits en el mercado anglosajón, está prevista su llegada a España a finales del 90. La esperaremos con ansia. ●



LUCASFILM PRESENTA ZAK McKRACKEN

Contra el mundo hay una conspiración galáctica que sólo podrá ser contrarrestada por el magnífico Mc-Kraken. Este vive en su mundo de joyas, sorpresas, misterio y fantasía, y ha sido sacado de su laxitud para solucionar este caso. Zak MacKraken and the alien Mindbenders, siendo un juego de la prestigiosa Lucasfilm, no hace falta predecir sus resultados. Distribuido por US Gold pronto lo tendremos en nuestro país para PC y Compatibles, Atari ST, Amiga y Commodore 64.

1.er CONCURSO NACIONAL DE MEGA-JUEGOS

Organizan O.M.K. y MEGA-Joystick

Buscamos a los mejores. Buscamos grafistas, técnicos en sonido y programadores en ensamblador. El nivel de los programadores españoles es más alto de lo que muchos piensan, y queremos demostrarlo.

Tú puedes ser uno de los mejores. Envíanos tu juego, o bien una demo de lo que sabes hacer (gráficos, música, efectos sonoros, animación...). Sabemos que eres capaz de ello, y además, que dejarás a los demás en ridículo. Anímate, eres lo suficientemente bueno como para optar al gran premio.

O.M.K. y MEGA Joystick organizan el primer CONCURSO NACIONAL de MEGA-JUEGOS. En él podrán participar todos nuestros lectores. Para poder hacerlo deberán enviarnos una demostración de sus habilidades como programadores de videojuegos. Sirve una pantalla de presentación, unos cuantos efectos sonoros, una secuencia de animación, o bien un programa completo.

Queremos encontrar a los mejores en cada especialidad, y para ello hemos creado tres categorías dentro de este concurso.

A/ Grafistas.
B/ Sonido.
C/ Programadores.

Anímate y envía tu demo antes del 30 de septiembre a MEGA Joystick. Estamos seguros de que tú eres el mejor...

BASES

1.– Podrán participar todos los lectores de MEGA Joystick, independientemente de su edad, nacionalidad, etc.

2.– Todos los programas o gráficos presentados a concurso deberán adjuntar el cupón adjunto.

3.– Cada lector podrá enviar todos los programas o gráficos que desee, siempre que para cada una de las copias enviadas se cumplan todas las bases de este concurso.

4.– No se aceptarán programas, gráficos, ni sonidos de cualquier tipo ya editados por algún medio.

5.– Todos los programas, demos, músicas, gráficos, deben ser autónomos, es decir, no han de requerir de otros programas (léase editores musicales o gráficos).

6.– Cada envío podrá ser acompañado de toda la información adicional que el concursante considere oportuna.

7.– Los programas, demos, gráficos son, en todo momento, propiedad de su autor, sin que este concurso tenga más motivo que el promover a los jóvenes programadores de nuestro país.

8.– Se admitirán los programas de los siguientes sistemas y formatos.
- Spectrum 16, 48, +, +2 y +3 (cinta o disco).
- Commodore 64, 128 (cinta).
- Amstrad CPC (cinta o disco).
- Amstrad PCW (disco).
- Atari ST o MEGA (disco).
- AMIGA (disco).
- PC compatibles (disco).
- MSX (cinta o disco).

FALLO Y JURADO

9.– El departamento de programación y los destrozajoysticks de nuestra redacción, junto con el equipo de programación de O.M.K. harán la selección de las demos y programas, dando especial importancia a la calidad y profesionalidad de los trabajos presentados.

10.– Las decisiones del jurado serán inapelables.

11.– El soporte (cinta o disco) de los trabajos presentados no se devolverá a los concursantes.

12.– El plazo de entrega de los trabajos finaliza el 29 de septiembre de 1989 a las 19:00 horas.

3.– El fallo se hará público en el número de enero de 1990 de MEGA Joystick.

PREMIOS

14.– El jurado seleccionará un ganador y de tres a seis finalistas en cada una de las categorías que forman el concurso. Los ganadores de cada categoría serán premiados con:

Cat. A – Grafistas – 15.000 Ptas.
Cat. B – Sonido – 25.000 Ptas.
Cat. C – Programadores – 75.000 Ptas.

Los finalistas de cada fase serán obsequiados con un lote de juegos y una colección de revistas.

15.– Los trabajos con la calidad necesaria, podrán ser adquiridos –previo acuerdo con el concursante– por OMK, que se encargará de la distribución y comercialización de los mismos.

Deseo concursar en el 1.er Concurso Nacional de MEGA-JUEGOS con el programa –o demostración– adjunto.

El nombre del programa (o demo) es .... y certifico que es totalmente original.

Deseo por tanto participar en la categoría:

– GRAFICOS – SONIDO – PROGRAMACION

Datos del concursante:

Nombre: .... Edad ....

Dirección .... Tel. ....

Población .... Provincia .... CP ....

Firma:

Enviad este cupón a:

MEGA Joystick - C/. Roca i Batlle 10-12 bajos - 08023 Barcelona

indicando claramente en el sobre CONCURSO MEGA-JUEGOS.

EL TESORO DE



Los ingleses gritan al cielo ante la llegada de una nueva parte de la saga de Dizzy; y aunque en nuestro país éste no sea conocido, hay que decir que los episodios de Dizzy se han sucedido en numerosos programas de línea mediocre en una de las series Code Masters. Pero pasando a la temática de este nuevo título —el tesoro de Dizzy— hay que señalar su grado de adicción —al más puro estilo Everyone's a Wally— en una aventura para escapar del terrible monstruo de una isla desierta a la par que te llevas un magnífico tesoro. E imaginamos que habrán nuevas partes. ¡Cielo santo! ●

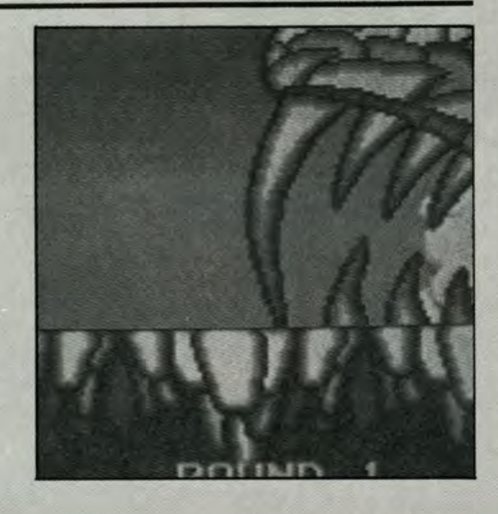
TV SPORTS FOOTBALL



Nos encontramos ante un acontecimiento televisivo. La liga de fútbol americana está en pleno apogeo. Los equipos compiten en una demesurada competición de fuerzas. La atmósfera está al rojo vivo. La espectacularidad de los jugadores es sorprendente —previamente habrás seleccionado en un menú las características de los jugadores—. El comentarista habla del ambiente del campo, las animadoras saltan, bailan y corean el nombre de su equipo. El realismo —era evidente en un pograma de Cinamaware— es sorprendente en las versiones de 16 bits. En resumidas cuentas un simulador de fútbol americano grato de ver y muy divertido a la hora de jugar. Para Amiga, Atari ST, Commodore, y PC y Compatibles.

MONSTER LAIR: WONDER BOY III

Siguiendo la secuela causada por sus predecesores, esta tercera parte del chico maravilloso —wonder boy— continua la línea marcada por sus predecesores o por el muy similar Super Mario. Para más detalles estamos hablando de la versión arcade. El desarrollo de esta nueva parte se produce en una isla, donde las diversas frutas y legumbres nos proporcionarán elementos adicionales y ayudas. Decir que al final de cada nivel nos deberemos enfrentar a un colosal mostruo en un equiparamiento de fuerzas para conocer si has de continuar la partida. En definitiva Monste Lair sólo satisfará a aquellos que disfrutaron plenamente de las posibilidades de su primera parte.





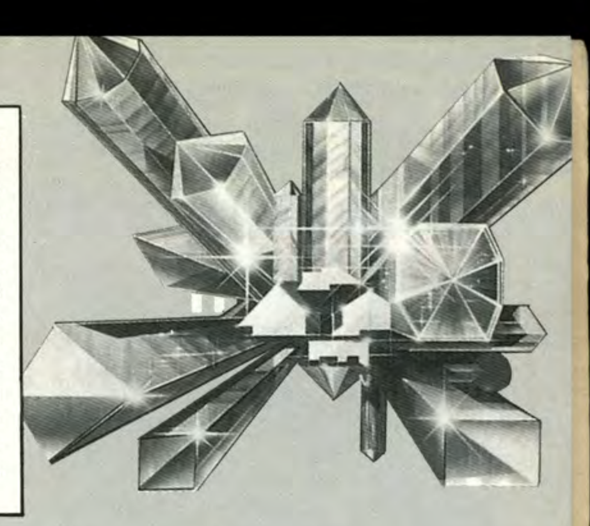
THUNDERBIRDS: DESDE LA SERIE TELEVISIVA

Thunderbirds, aunque no la hayamos visto en España —salvo en apariciones referidas—, es el título de una serie de televisión en la que diversos personajes —que no son otra cosa que muñecos de ventrílocuo— circulan por la galaxia haciendo el bien a doquier. Los fanáticos del vídeo infantil, cómo no, recordarán las aventuras de Grains, Girgil, Lady Penelope o Garker hablando con un acento puramente sudamericano. Pues bien, como suele estar de moda en la explotación de los auténticos filones, esta serie ha sido trasladada a la pantalla de los ordenadores.

La temática del mismo circula en torno al rescate de unos mineros espaciales por parte de los pilotos del Thunderbird; y honestamente hay que afirmar que el juego, de por sí, es muy bueno. No es por nada, pero su programación ha sido llevada a cabo por Tecque —recuérdese Terramex, los Picapiedra, o el más reciente, Pacmanía—; y será comercializado por Grand Slam. No obstante aún queda por aclarar una incógnita, ¿llegará, a pesar de su inmerecido desconocimiento, a nuestro país? ●



Hablamos de Rad Racer de la cónsola Nintendo por un motivo. Hemos encontrado que esta versión incorpora una no menos increíble opción. Preparado especialmente para jugar con las gafas tridimensionales, podremos hacer una previa selección entre una panorámica en tres dimensiones o en 2D –visión normal–. Recuérdese, por otra parte, que el único juego automovilístico que incorporaba la ténica tridimensional era el arcade Continental. Un juego soberbio con buenos gráficos y ocho circuitos plenos de emociones.



Las aventuras épicas nunca pasarán de moda. En un mundo lejano, universo aparte, reina la única ley de la espada, donde piratas y corsarios luchan por la conquista de bellas princesas...; hasta que apareció, por un desconocido fenómeno, el llamado Kristal de Konos, capaz de transformar al que lo posea en dueño absoluto de los poderes terrestres... ¿Quieres conquistar tu propio reino? Una de las más increíbles historias de espada y brujería, de Addictive para Atari ST y Amiga, y proximamente en PC. ¡Epico!



LA MASCOTA DE ZAFIRO YA TIENE NOVIA

De modo que nuestro cariñoso troglodita, mascota del software de Zafiro y después de haber sido adoptado como hijo pródigo por el grupo musical Inhumanos, ha decidido formar pareja. Y no es para menos, ya que habiéndose hecho un famoso artista al cambiar de la cinta para ordenador a la cinta de música –al ritmo de Duba-Duba– ha pensado que una personalidad como él debe estar al loro de las circunstancias; y para tal menester ha conseguido formar una pareja feliz. Y es que con la novia que se ha hechado no es extraño que sea difícil hacer el amor en un Simca 1.000. Lo cierto, y ahora sin juegos de palabras, es que el LP de Treinta hombres solos de los terribles Inhumanos ha llegado a encumbrarse, en menos de nada, a disco de oro. Bravo por la música –parida de Juan Pardo. ●

LA VUELTA DE EPYX CON FINAL ASSAULT

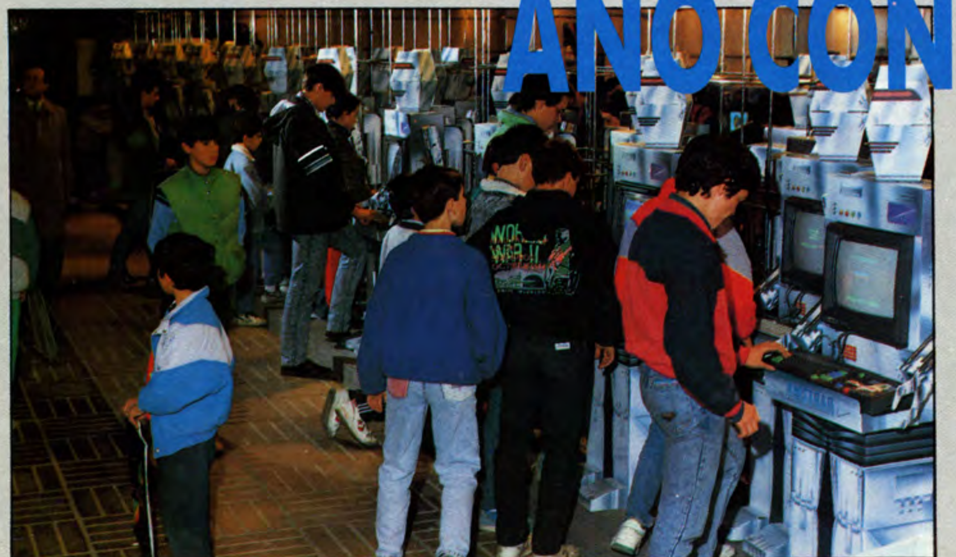
El encuentro con los peligros de la naturaleza, con el elemento desconocido de montañas y picos, sólo puede producirse participando en una escalada –un hermoso deporte llamado alpinismo–. Este deporte, traspasado a un nuevo programa de la prestigiosa firma americana Epyx, nos conducirá al enfrentamiento contra colosos de tierra y roca en diferentes modalidades; por otra parte puedes hacer una previa selección de diversas cordilleras o montes –escalada con nieve o roca–; ten presente que en la escalada con nieve habrás de soportar las inclemencias del tiempo, cambios en el físico y temperaturas bajo cero. Es más, hasta tal punto este juego llega a tales grados de realismo que podremos hacer una previa elección de la parte del pico por donde deseemos ascender. Para ultimar detalles, el programa se complementa con diversas ventanas abiertas para ofrecernos distintas perspectivas de la ascensión, horario, altitud, rostro del alpinista, etc. Ah, y sin olvidarse de añadir lo necesario en la mochila para evitar incidentes. Con todo esto ya puedes lanzarte a la conquista de la cima en el asalto final –final assault– ●



SE VA CON EL FRIO

Este apartado deja paso, de momento, a nuevas secciones que se han de incorporar próximamente –tenemos previsto en cartera una sección sobre récords de juegos llamada Hall of fame, por citar un ejemplo–. Y es que Mega Ten a pesar de todo volverá en un futuro con más garra y fuerza. De momento y debido al atraso de tres números con respecto a la lista de premiados en el sorteo de votaciones, algunos de vosotros –un centenar de premiados– habréis recibido a vuelta de correo videojuegos comerciales sin cargo alguno. No os asustéis. Se trata de agradecer vuestra colaboración en un apartado tan característico como éste. ●

SINCLAIRMANIA, SEGUNDO AÑO CONSECUTIVO



Se celebró por segundo año consecutivo y en el escenario de la bóveda de Expo-Chamartín. Sinclairmanía, una exposición de dos semanas de duración para el entretenimiento de un público juvenil con los CPC y los +2 y +3. Como es natural, y tratándose de una entrada gratuita, la afluencia de público fue mayor.

Sobre el recinto casi un centenar de robots soportaban otros tantos ordenadores con una variada gama de juegos, tanto educativos como de puntería –MHT–, a disposición de los miles de visitantes que pasaron por Sinclairmanía.

Anécdota en las últimas ferias a las que ha asistido Amstrad es el hecho de la inclusión de su tienda SINCLAIR LINE, con nuevas prendas diseñadas para jóvenes y no tan jóvenes. En definitiva dos semanas de entretenimiento para los escolares que disfrutaron de las pasadas fiestas. ●

SANXION THE SPECTRUM REMIX

Hace algún tiempo apareció este programa arrastrando un considerable éxito –fecha de un par de años–. Sanxion, poco habituados todavía como estábamos a los buenos juegos galácticos, produjo un notable interés ante los aficionados a este género. Recuérdese que sobre dos planos, en una perspectiva de pájaro y otra lateral, se nos transportaba a una dura batalla interplanetaria al más puro estilo Némesis –no muy lejano ya–. Pues bien, una vez situados en el tiempo, resulta ser que la original compañía Thalamus nos ofrece una versión remix sobre el mismo juego. Más extensa, más detallada, como si de un maxisingle se tratase –adoptando el vocabulario discográfico–, esta nueva parte de Sanxion sigue siendo la misma que hace unos años, sólo que se trata de una versión ampliada y revisada. ¡Parece que ya no quedan ideas! ●

PERICO DELGADO ¡CICLISMO!

topo SOFT



Perico Delgado

Parece que el filón de los simuladores deportivos avalados por importantes figuras del deporte sigue dando oro en abundancia. Después de Fernando Martín, Jorge Martínez Aspar y Emilio Butragueño, le ha tocado el turno a nuestro internacional y polémico Perico Delgado, campeón de la última edición del Tour de Francia, y futuro líder, según todos los indicios, de los rankings de ventas de videojuegos durante la próxima primavera.

El pasado día 10 de febrero TOPO SOFT hizo pública de forma oficial la noticia, durante la celebración de un cóctel al que asistió, cómo no, el propio Perico Delgado, quien tuvo tiempo para contestar a algunas de nuestras preguntas además de posar pacientemente para la cámara.

En la conversación, Perico nos comentaba que aún no tiene ordenador, aunque piensa comprarse uno en cuanto sus intensas sesiones de entrenamiento le dejen un poco de tiempo libre, cosa que no ocurrirá hasta que acabe la presente campaña, en la que espera cosechar nuevos y grandes éxitos. En el plano deportivo, no pudo confirmarnos su participación en la próxima edición de la Vuelta, ni tampoco nos reveló si sus miras están puestas este año en el Giro o en el Tour. No obstante, e independientemente de cuál sea su decisión final, TOPO SOFT piensa poner a la venta el programa coincidiendo con el inicio de la temporada ciclista. Así pues, si los intereses comerciales no dictan lo contrario, a finales del mes de mayo tendremos con nosotros una original versión computerizada de las hazañas de nuestro admirado campeón segoviano.







EL JUEGO

Según nos confirmaron los programadores de TOPO encargados del proyecto, el programa se encuentra aún en la primera fase de su desarrollo, y por ello todavía no es posible dar detalles concretos sobre el mismo. No obstante, hemos podido saber que el juego estará dividido en cuatro fases, con carga por separado, cada una de las cuales tendrá una perspectiva y un planteamiento general diferentes. La idea básica consiste en reproducir con la máxima fidelidad las distintas especialidades que debe dominar un campeón para alzarse con el triunfo en una carrera por etapas como el Tour o la Vuelta, y todo ello girando en torno a la figura personal de Perico Delgado. En concreto, esas cuatro especialidades con las que TOPO piensa ponernos a prueba son la encalada, el descenso, el llano y finalmente el sprint. Sólo un buen promedio en todas ellas permitirá aspirar a una buena puntuación.

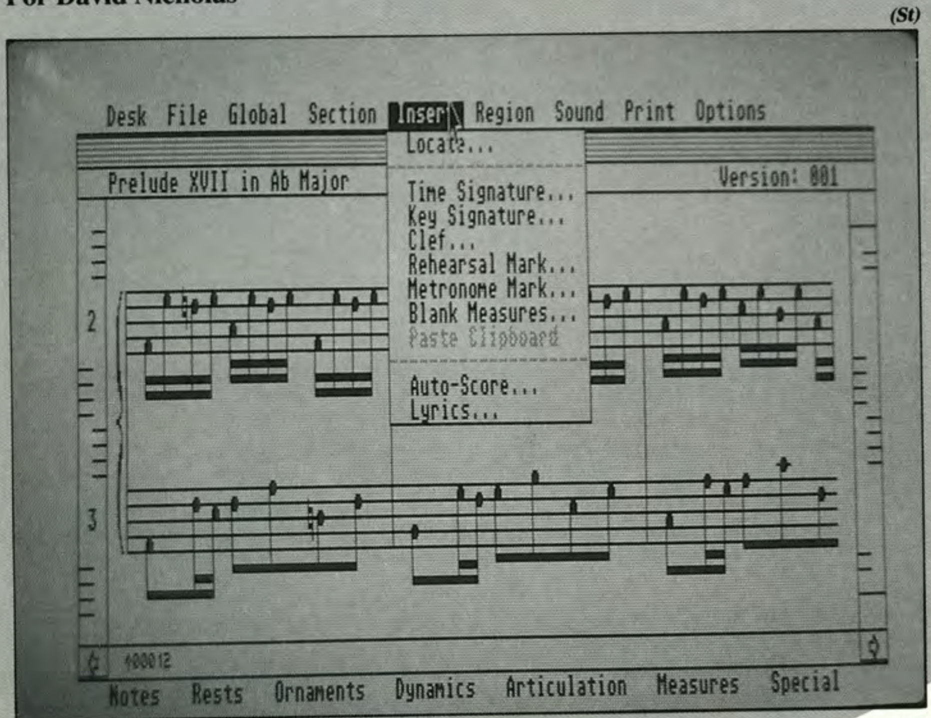
Por otra parte, el papel de Perico en el juego no se limitará a una mera cesión de imagen con fines publicitarios, como viene ocurriendo habitualmente. Esta vez, el campeón protagonizará realmente no sólo el desarrollo del programa, sino también el proceso de realización, de modo que los programadores de TOPO podrán contar con su ayuda a la hora de reproducir las características técnicas de su peculiar e inconfundible estilo. Por ello, estamos seguros de que este programa, aún sin bautizar oficialmente, no defraudará a nadie. Para los excépticos, un dato más: el programador que llevará el peso de la versión original es el autor del famoso MAD MIX GAME, un «comecocos» que se cuenta entre los pocos programas españoles que triunfan fuera de nuestras fronteras.

EZ SCORE-PLUS

En este número os presentamos EZ-SCORE, un excelente programa de edición de partituras que dejará boquiabiertos tanto a aficionados como a profesionales. Y todo con un ATARI-ST.
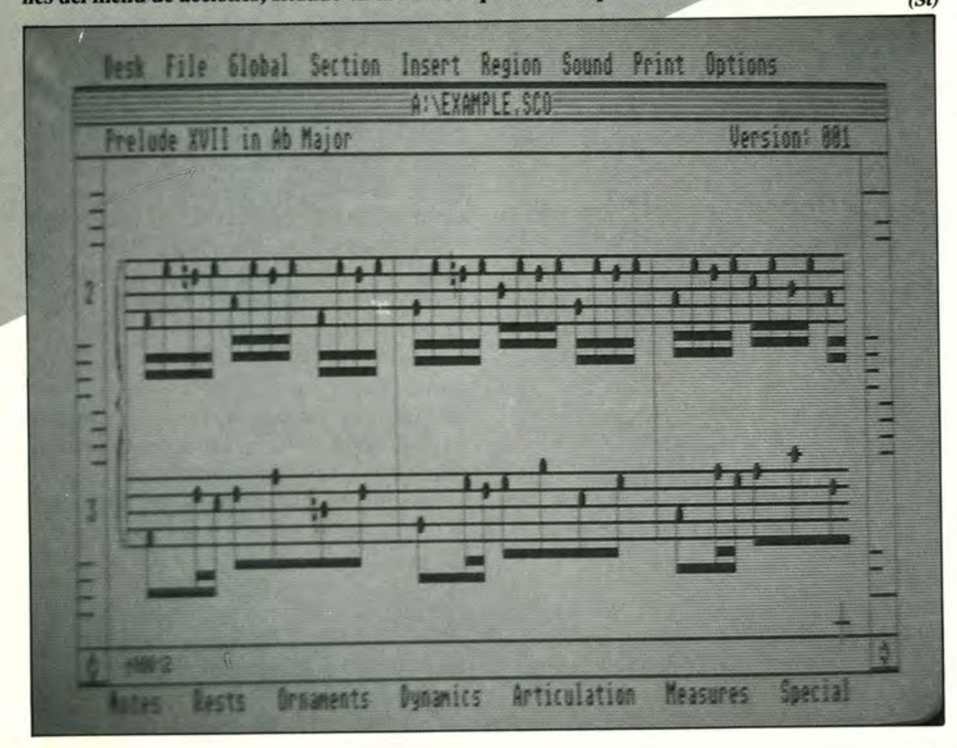
Por David Nicholas

(St)



EZ-Score + es un completo editor de partituras capaz, entre otras cosas, de importar las melodías grabadas con el programa EZ-Track. Sobre estas líneas podemos observar una de las opciones del menú de acciones, situado en la barra superior de la pantalla.

(St)



INTRODUCCION

El programa EZ-SCORE otorga al músico un gran control sobre la escritura musical. El programa contiene funciones como reproducción a través de un instrumento MIDI, desplazamiento de pantalla automático, y grandes posibilidades de introducción de letras. Con funciones como éstas, no es necesario decir lo que una mente creativa puede llegar a desarrollar.

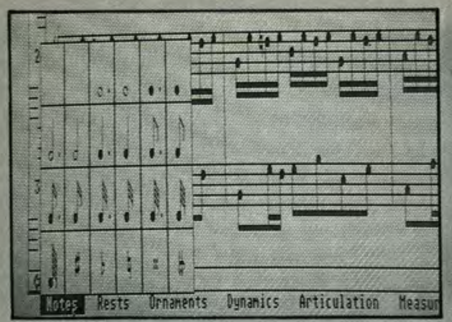
El EZ-SCORE tiene posibilidades que no habían sido incorporadas por ningún fabricante, hasta el momento. Ha sido diseñado con un concepto totalmente profesional. Si tienes que hacer una grabación en el estudio, y tienes que acabar 17 partes individuales, el EZ-SCORE te ahorrará horas y horas de trabajo y papel, sin hacer mención de la gran cantidad de restos de goma de borrar, que se puede hallar, habitualmente en las mesas de los compositores y arreglistas.

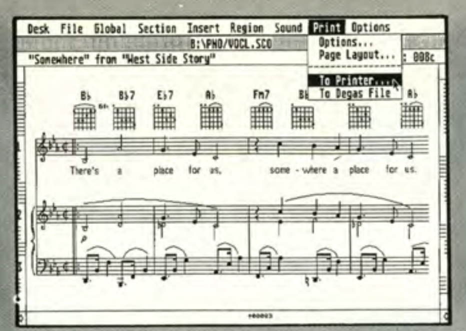
IMPRESORA

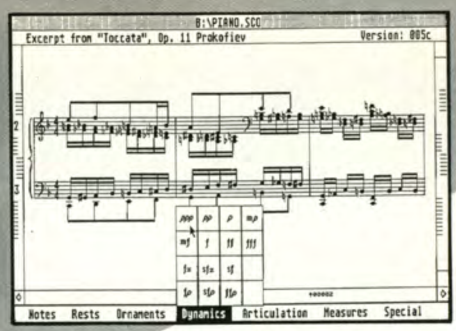
El EZ-SCORE es un programa de escritura musical. Por lo tanto la impresión es una parte vital del programa. Todo lo que se requiere de una impresora es que sea capaz de interpretar correctamente los gráficos estándar de EPSON, el volcado de comandos, y las modalidades de impresión de doble densidad y doble velocidad. Aquí tienes una lista de impresoras que han sido probadas satisfactoriamente con el programa. No es la lista completa de impresoras compatibles; es únicamente una lista de impresoras comprobadas.

PANASONIC	KX-P109x
CITIZEN	MSP
EPSON	LX-80
ATARI	SMM-804

También podrían funcionar otras impresoras. El test básico consiste en pulsar simultáneamente las teclas ALT/Help con la impresora conecta-







En las dos ilustraciones de la derecha puede observarse la mayor resolución obtenida si se trabaja con un monitor monocromo.

da y con papel. La pantalla en uso, se deberá imprimir.

FUNCIONAMIENTO

Como muchos otros programas Atari, el EZ-SCORE, toma las ventajas que ofrece el ratón en todo momento. Se gana realmente tiempo utilizando tanto el botón derecho como el izquierdo del ratón.

Hay dos barras de menú, los de la parte superior de la pantalla se llaman menús de comando, los menús situados en la parte baja de la pantalla se llaman menús de símbolos.

Los menús de comando, contienen todas las funciones para carga y grabación de ficheros, edición, impresión, y reproducción, los menús de símbolos contienen los símbolos necesarios para crear una partitura.

También puedes editar a través de tu sintetizador (vía MIDI). La función Midi Step Entry Chart, te permite decidir qué botón del teclado MIDI debe realizar cada función. Cada nota tocada en el teclado se situará en el Score, donde esté situado el cursor.

La gran ventaja de este programa es que recibe ficheros del programa EZ-TRACK, esto quiere decir que no tendrás ni que escribir el tema. Sólo tocándolo y registrándolo en el EZ-TRACK, el EZ-SCORE te lo trasformará en partitura.

Un pequeño problema de este programa es su protección, incomodando al usuario poseedor de disco duro con la necesidad de introducir siempre el disco en el drive, además, de estar expuestos a trabajar sin copia de seguridad.

CONCLUSION

Ya existen en el mundo Atari multitud de programas MIDI, la competitividad del Soft existe y este programa es un vivo ejemplo de que día a día nos van ofreciendo más por menos precio.

El precio aproximado de este programa es de unas 17.000 ptas. Si estás buscando un editor de partituras y no quieres gastar mucho, el EZ-SCORE te asombrará por sus prestaciones.



MAS POKES QUE NADIE

INDIANA JONES

```
10 ' CARGADOR - INDIANA JONES (MSX)
20 ' POR MIGUEL A. VILA
30 ' PARA MEGAJOYSTICK
40 ' -----------------------
50 FOR I=&HF550 TO &HF558
60 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
70 NEXT
80 CLEAR 50,&H87FF
90 BLOAD"CAS:",R
100 BLOAD"CAS:"
110 A=USR1(0)
120 BLOAD"CAS:"
130 A=USR2(0)
140 BLOAD"CAS:",&HF000
150 A=USR3(0)
160 BLOAD"CAS:",R
170 BLOAD"CAS:",&HF000
180 VDP(1)=VDP(1) AND &HFE
190 VDP(1)=VDP(1) OR 2
200 BLOAD"CAS:"
210 DEFUSR=&HF550:A=USR(0)
220 DATA 3E,0,32,46,C2,C3,9E,D6,0,0
```



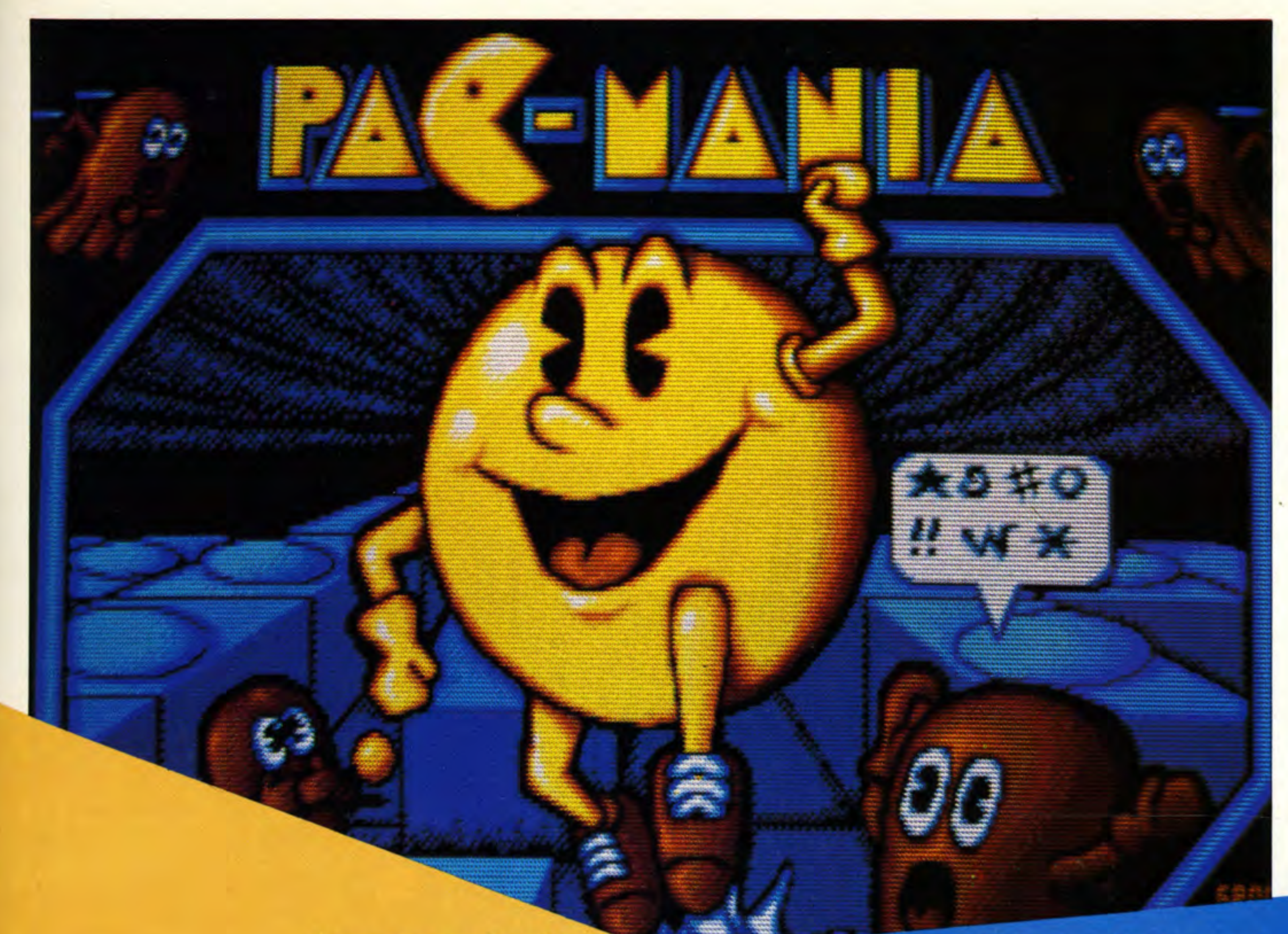
HABILITY SPECTRUM

```
  10 REM *********************
  20 REM Cargador para Hability
  30 REM    por Julian Romero
  40 REM *********************
  50 CLEAR 52999: FOR n=23296 TO 23309: REA
D a: POKE n,a: NEXT n
  55 PRINT " Pon la cinta y pulsa una tecla
": PAUSE 0
  60 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE 33500: LOAD
""SCREEN$
  70 INPUT "Vidas infinitas (s/n)"; LINE a$
: IF a$="s" THEN POKE 38134,0
  80 RANDOMIZE USR 23296
  90 DATA 33,220,130,17,204,91,1,52,33,237,
176,195,217,99
```

GHOSTHUNTERS

```
1 REM Cargador para
  Ghosthunters.
10 LOAD ""CODE 23296
20 FOR i=23354 TO 23361
30 READ n
40 POKE i,n
50 NEXT i
60 RANDOMIZE USR 23296
70 DATA 62,201,50,182,216,
   195,69,178
```





Aunque parezca increíble, la sombra de PAC-MAN vuelve a rondar las pantallas de nuestros ordenadores. NAMCO realizó la versión de arcade y ahora GRAND SLAM ha obtenido la licencia para realizar la conversión. ¡Cuidado, vuelve la famosa esfera amarilla con aires renovados!

Por Julián Romero

HAGAMOS UN POCO DE HISTORIA

¿Quién de los jugadores de vídeojuegos no ha oído hablar nunca del famoso PAC-MAN, más conocido como comecocos? Aquella máquina de arcade que consistía en engullir todos los puntos luminosos de la pantalla, evitando ser eliminados por los fantasmas de turno que los custodiaban y que tanto furor causó en aquella época, gracias a su rápido y adictivo desarrollo. Muchas fueron las compañías que, intentando aprovechar el filón descubierto, realizaron una serie de imitaciones con alguna que otra modificación, amparándose en el éxito de PAC-MAN; pero ninguna alcanzó tanta fama. Sólo la casa de la que surgió la idea original, NAMCO, realizó posteriormente nuevas versiones, comercializadas con los nombres de Ms PAC-MAN, PAC-MAN Jr. y PACLAND, que lograron superar en algunos aspectos a la original.

Muy recientemente NAMCO ha desarrollado PACMANIA, un nuevo videojuego muy parecido al clásico comecocos pero con la inclusión de más pantallas, acompañadas de un increíble efecto tridimensional, además de contar con efectos gráficos y sonoros mejorados, conservando y mejorando todos los ingredientes que hicieron famoso a PAC-MAN.

LA HISTORIA

PAC-MAN es el barrendero municipal de PAC-TOWN. El alcalde del pueblo lo había colocado en este puesto porque no se presentaron más voluntarios que él. Y todo el mundo sabe lo arriesgado que es ser basurero en un pueblo como PAC-TOWN.

PAC-MAN estaba pensando en la jubilación anticipada por falta de trabajo cuando su puerta fue golpeada con impaciencia.

PAC-MAN abrió la puerta y se sorprendió al ver al señor alcalde con su esférica cara de color rosa pálida y sudada.

–Buenos días PAC-MAN. He venido urgentemente para comunicarte que algo completamente horrible está ocurriendo en nuestro pueblo. Me dijo jadeando.

–Usted dirá.

–Hoy me he levantado con un mal presentimiento y cuando me dirigía a la ventana para respirar un poco de aire fresco, vi algo que me dejó helado. Una pandilla de GHOST han invadido PAC-TOWN y han puesto las calles perdidas de cocos energéticos y ya sabes lo malos que son para nuestra salud.

–No querrá que yo vaya a recogerlos, ¿verdad?

–Exacto, hemos pensado que eres el más indicado para esta misión. Para que veas que no te dejamos solo, la resistencia ha colocado unas bolas de mayor tamaño que harán que los GHOST sean sensibles a tu dentadura. Bueno basta de monser-

gas. Ya tendrías que estar limpiando las calles. Yo me voy porque tengo unos asuntos muy importantes que resolver. Buena suerte.

Y me dejó solo, sin preocuparse de nada. Sabía lo peligrosos que podían ser los GHOST y yo era el único que iría a combatirlos.

Lo primero que hice fue lavarme los dientes y pude comprobar que conservaba mi dentadura en muy buena forma, lo ideal para este trabajo.

Cuando estaba listo cerré la puerta con llave y me di cuenta de lo grave que era la situación. Todas las calles estaban repletas de desperdicios y pude ver a un grupo de GHOST pasarlo bomba tirando más desperdicios al suelo mientras se pasaban una botella de cerveza de uno a otro. Obviamente me dirigí al lado contrario y comencé a limpiar la calle. Cuando ya llevaba un buen rato limpiando la avenida central (nunca la había visto tan limpia), un GHOST me vio y se lanzó sobre mí. Comenzé a correr todo lo rápido que me permitía mi esférico cuerpo y me tragué una bola (las de la resistencia), que me hizo recuperar las energías. El GHOST que me seguía cambió de idea e intentó cambiar de ruta. Como no estaba dispuesto a que se escapara, me lancé sobre él y le mordí en la yugular, desapareciendo al instante. Con la moral muy alta, seguí limpiando las calles. Pero el GHOST que había mordido, recuperado, se había traído refuerzos y otra vez me encontraba en apuros. Esta vez eran cuatro los que me seguían. Avancé rápidamente pero otro GHOST se interpuso en mi camino. ¡Estaba rodeado! Me di la vuelta para intentar escapar, pero las cuatro caras alargadas que dejé atrás se echaron encima y me mordieron por todos los lados...

–¡Nooooo!... Me levanté de un salto y miré a mi alrededor. Todo había sido una horrible pesadilla. Miré el despertador, ya era hora de trabajar. Me vestí y rápidamente salí a la calle porque llegaba tarde. Cuando me disponía a girar la esquina tropecé con algo que me tiró al suelo. Alcé la vista para ver qué era lo que me había tirado y vi que era un... COCO ENERGETICO.

LOS OBJETOS

Son de lo más variado y producen diferentes efectos sobre PAC-MAN:

- Coco energético amarillo: punto de gran tamaño que produce en los fantasmas un principio de anemia, haciéndolos sensibles a nuestros dientes. Encontrarás cuatro en cada fase.
- Coco energético naranja: aparece aleatoriamente y tiene el mismo efecto que el anterior, los fantasmas son sensibles a PAC-MAN.
- Coco energético verde: también aparece aleatoriamente y hace que PAC-MAN tenga más velocidad que los fantasmas. Su duración es limitada.

Además de los cocos, aparecen otros objetos cuya apetitosa ingestión te hará subir el marcador; como dulces, café, frutas (melocotones, cerezas, plátanos y fresas), y vegetales (maíz, pimientos y tomates).

LAS PANTALLAS

El juego se compone de las siguientes pantallas de dificultad creciente:

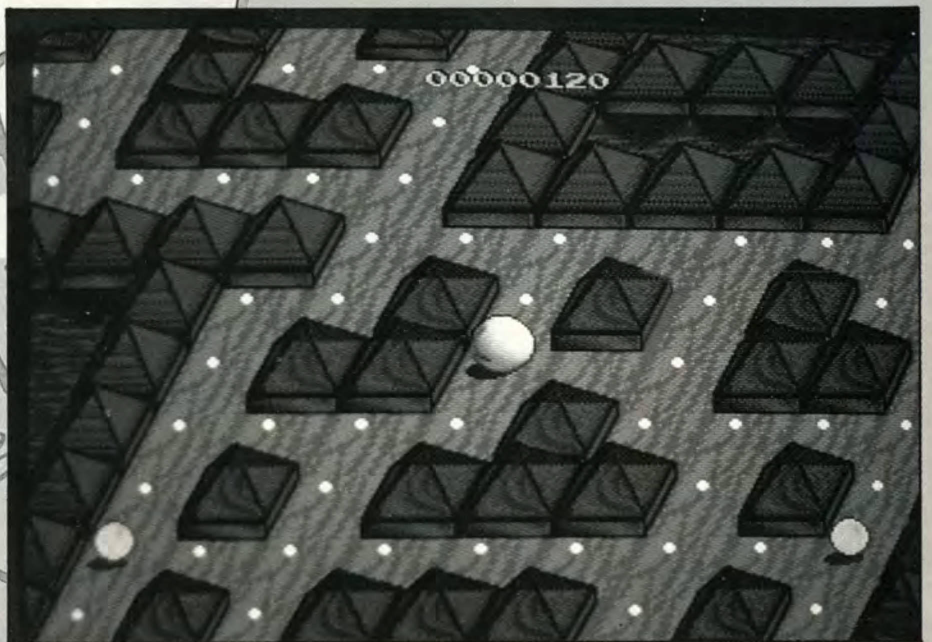
ROUND 1. Block Town (Pueblo Bloque).

Este es el primer nivel de todos y en consecuencia el más fácil de acabar. El decorado está formado por unos gráficos muy parecidos a los bloques del juego de construcción LEGO. Al concluir esta fase por su facilidad no conseguiremos ni un solo punto de bonus.

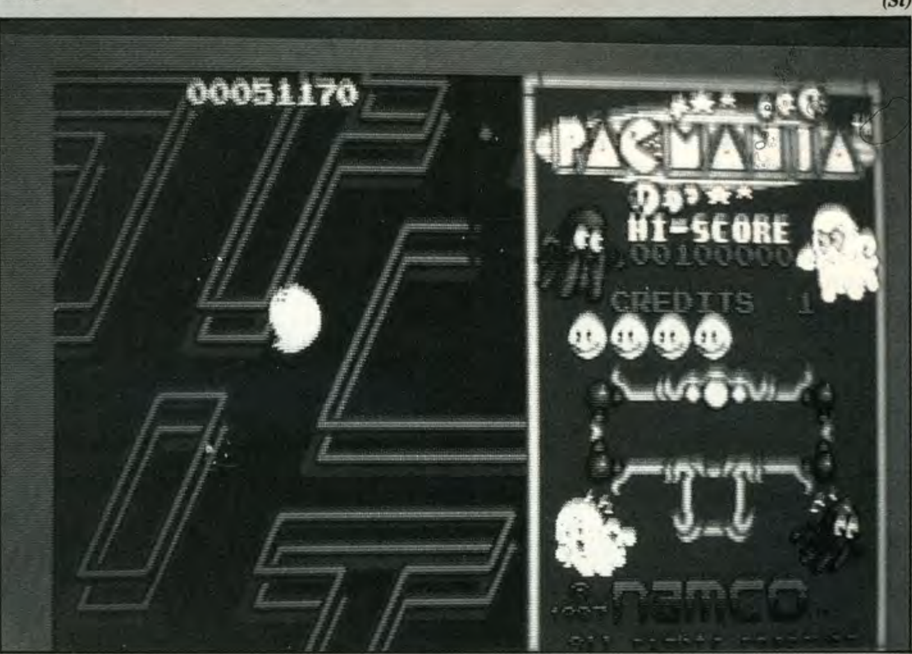
ROUND 2 y 3. Pacman's Park (El parque de PAC-MAN).

Aquí ya aumenta el nivel de dificultad. El decorado del teatro de PAC-MAN está formado por estructuras lineales y los fantasmas son mucho más agresivos. Para pasar a la siguiente fase tendrás que pasar dos veces por él con la única diferencia del cambio de color de fondo, entre ambos. Al acabarse te recompensará con 7.000 puntos de bonus.

ROUND 4 y 5. Sanbox Land (La tierra de la caja de arena).



Amiga *(St)*



La dificultad de este nivel es mayor. Ahora te encuentras en un decorado compuesto de arena y rodeado de pequeñas pirámides. El mayor problema es la abundancia de fantasmas saltarines que, cuando intentes esquivarlos saltando por encima de ellos, harán lo mismo y te harán perder una vida. Si logras concluir con éxito 15.000 puntos para ti.

ROUND 6 y 7. Jungly steps (La jungla escalonada).

Este nivel no se puede seleccionar y para llegar a él tienes forzosamente que haber pasado la fase anterior. El decorado es completamente diferente a las anteriores. Ahora te encuentras en una especie de laberinto con pasillos largos y estrechos. El nivel de dificultad es altísimo. Se supone que aquí los fantasmas se vengan de ti, cosa bastante probable gracias a CLYDE el fantasma con cara de pocos amigos que en esta fase alcanza una velocidad endiablada. Si logras pasar dos veces la pantalla habrás acabado el juego y podrás ver la esperada pantalla final.

EL JUEGO

Después de la carga de una impresionante pantalla de presentación, realizada con buenas dosis artísticas, pasamos a seleccionar el nivel por el cual comenzamos nuestra aventura. Naturalmente cuanto mayor sea el nivel seleccionado mayor será la agresividad de los fantasmas y más problemas tendremos a la hora de esquivarlos.

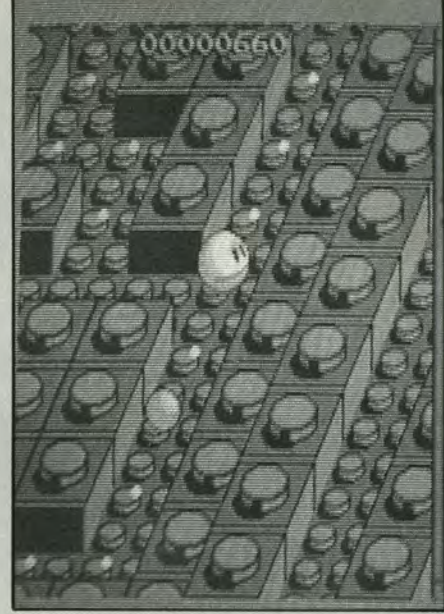
A la derecha vemos el panel de control, que nos informa constantemente de todas las novedades ocurridas en nuestro recorrido. El marcador de arriba indica en cuántos puntos se encuentra el récord, más abajo las partidas que tenemos, el número de nuestras vidas y en el visor central, el objeto localizado por nuestro radar.

Nuestra misión consiste en limpiar de puntos todas las calles de PAC-TOWN colocados por los gamberros fantasmas. Nuestro esférico protagonista se puede mover en las cuatro direcciones respondiendo a los movimientos del joystick, además de una original innovación: pulsando el botón de disparo, PAC-MAN tomará impulso y se elevará por los aires. Esta maniobra es muy útil, sobre todo cuando estamos acorralados en una esquina por varios GHOST y la única forma de evitarlos es saltar por encima de sus cabezas. Para defendernos de estos bichos contamos con los cocos energéticos, bolas de gran tamaño que aumentan el poder de PAC-MAN haciendo que los fantasmas sean débiles y perezcan ante nuestros dientes o que nos movamos a más velocidad. Estas ayudas son de tiempo limitado y en estos momentos nosotros seremos los perseguidores y los fantasmas los perseguidos.

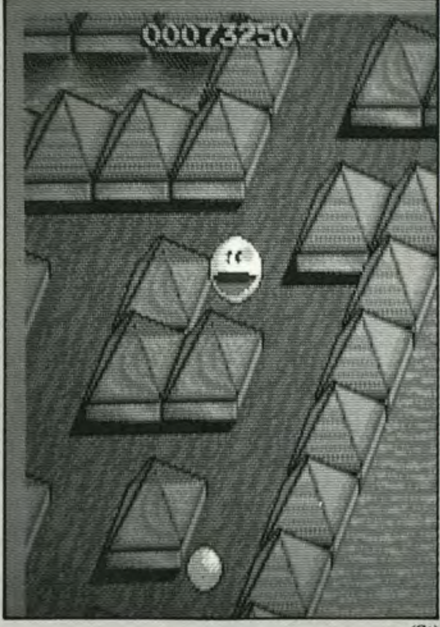
Animo y al toro, PAC-TOWN depende de ti.

CONCLUSION

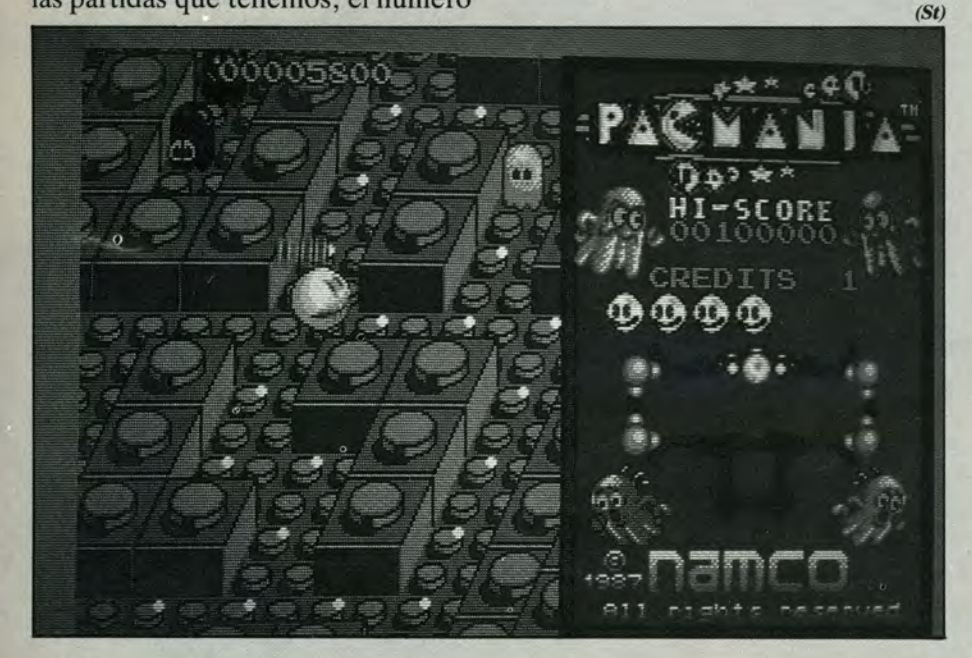
Los programadores de GRAND SLAM, los autores entre otros de THE FLINTSTONES y TERRAMEX, han conseguido realizar una conversión muy fiel de la máquina recreativa. PACMANIA conserva todos los ingredientes tanto gráficamente, como en cuanto a los protagonistas, que están bien definidos y coloreados; sonoramente está logrado, tanto en música que anima el juego como en los efectos. La adicción es uno de los principales atractivos del juego. ●



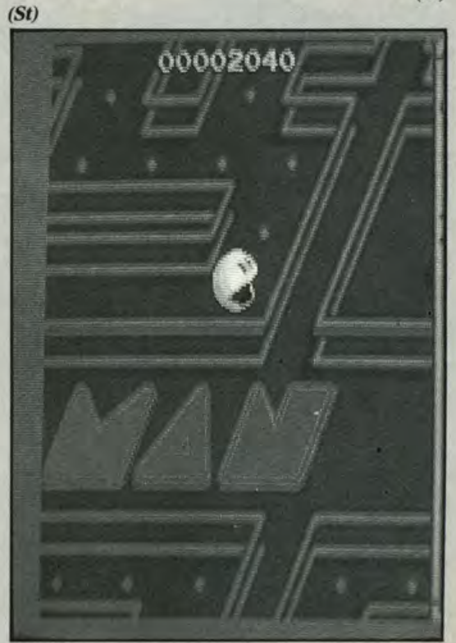
(St)



(St)



(St)



(St)

Fire & Forget

Los juegos de simulación automovilística han tenido siempre una gran aceptación, a pesar de que se reducen a lo mismo: ahora me califico, ahora no me califico, ahora voy a un circuito que es igual que el anterior, ahora me la pego... Imaginaros todo eso elevado al cuadrado. Teniendo además que disparar a vuestros contrincantes, esquivar las ráfagas de potentes reactores y las andanadas de varios tanques. Resultado: Fire and Forget.





Y es que el mundo está loco. No tiene remedio. Los gobiernos te han elegido a ti (ja, ja) para pilotar el arma más potente jamás creada: el Thunder Master. Bueno, sí, es un coche, pero tiene de todo. Veamos, está equipado con un motor triple turbo (¿que para qué sirve?) y un potente cañón que te permitirá acabar con todos los obstáculos que se te presenten. Y pensar que sólo llega a los 224 km/h...

Bueno, bueno, bueno. Carguemos el programa. Piip, piip, boooop, beo, bep, bop, ya está. La pantalla de presentación estaba muy bien realizada (¿cómo, que no la habéis podido ver?). La pantalla está vacía. No, esperad un momento, ahí en el centro pone algo... LEVEL 1. Vaya, vaya. Muevo el joystick y el número va cambiando 2,3... y de nuevo el 1. Toco el botón casi sin querer y ¡oh!, un coche, disparos, lo muevo, se mueven, disparo, disparan. ¡BOOM! Me han dado, pero... ¡BOOM!, otra vez. Se acabó. Ay, ay. Otra vez el letrerito del LEVEL. Probemos con el 2... cuidado, ahí, es... ¡BAM! Será posible...

El juego está dividido en 18 fases que son sospechosamente parecidas entre sí, ya que existen tan sólo 4 escenarios distintos (aunque muy bien realizados, eso sí...). Lo que las distingue es la longitud de las mismas según la siguiente disposición:

- Fases 1 a 6: duración de 25 segundos. (LEVEL 1).
- Fases 7 a 12: duración de 50 segundos. (LEVEL 2).
- Fases 13 a 18: duración de 65 segundos. (LEVEL 3).

Esto, a pesar de parecer excesivamente categórico, es así. Lo es siguiendo un truco realmente sencillísimo con el que podremos terminar el juego sin ningún tipo de problema:

- Al empezar el juego seleccionamos el nivel 1 para empezar precisamente por el nivel 1 (¿a que no se os había ocurrido?), y al aparecer el coche aceleramos. Aceleramos hasta los famosos 224 y luego nos desplazamos hacia el extremo derecho de la pantalla. Permanecemos por unos segundos ahí y... ¿Pero qué pasa? Los enemigos no me pueden tocar, las balas que lanzan los bunkers desde el lateral no me alcanzan, los tanques pasan de largo, ah, que satisfacción...

Pues sí, así y con un poco de paciencia, llegaremos hasta la fase 18 y podremos decir que hemos terminado el juego (aunque vuelva a empezar por la fase 1). Más fácil imposible. Eso sí, de lo único que tendremos que preocuparnos será del fuel. Cuando veamos que la barra está llegando a la mitad de su capacidad tendremos que desplazarnos hacia el

centro de la carretera cuando aparezcan unos conos azules. Estos nos llenarán el depósito por completo. Y ya está. Volvemos al extremo derecho y a hacer puntos...

Esto quizá sorprenda a muchos, y la verdad es que si queremos jugar de verdad al programa tenemos que olvidarnos del truco. Con esto pasa como con los dichosos pokes, que si tal, que si cual, pero todos caemos en la tentación de usarlos.

Para los legales, aquí van unos cuantos consejos:

- Cuando aparezcan los tanques, hemos de desplazarnos a uno de los lados de la carretera sin intentar dispararles. El problema está en que en el lado izquierdo acostumbran a haber bunkers, por lo que nos iremos a la derecha.
- Los conos nos proporcionan fuel, el suficiente como para llenar el depósito del todo. Además, por cada uno que cojamos se nos concederá una bonificación de 100 puntos al terminar cada nivel.
- Los aviones que están presentes prácticamente durante todo el juego pueden ser ignorados ya que nunca te tocan con las balas si te mueves en zig-zag.
- Con los bunkers lo único que tenemos que hacer es desplazarnos al extremo opuesto de la pantalla.

Considerando todo lo dicho, hemos de reconocer que nos encontramos ante un juego bastante difícil (siempre que no usemos el truco), pero divertido.

El punto más negativo del programa se centra en la extremadamente sensible movilidad del Thunder Master, ya que puede haber momentos en los cuales intentes esquivar un enemigo, pero siendo el giro del coche tan brusco acabarás dándote de narices con cualquier otro objeto.

Podéis deducir que la tendencia es de chocar por poco que nos desmadremos...

Los gráficos están muy bien trabajados y tienen mucho colorido. El scroll es de una suavidad y nitidez poco habitual, de lo mejorcito que podemos encontrar. Los chicos de TITUS dominan sin duda estas técnicas.

El problema viene luego, cuando uno intenta jugar de una manera racional al juego y no puede. Pero bueno, si pensamos que estamos en plena guerra nuclear, las cosas no pueden ser muy ordenadas y mucho menos tranquilitas como en la granja de mi abuelo...

A disfrutar.

Por Jesús Manuel Montané

M.I.D.I

Todos hemos oído alguna vez hablar de MIDI; pero tanto sus enormes posibilidades como su facilidad de manejo son todavía un misterio para muchos usuarios. Vuestro ordenador, también puede ser un virtuoso de la música.

El MIDI, acrónimo de interfaz digital para instrumentos musicales, es en realidad un estándar creado para poder intercomunicar entre sí instrumentos musicales. El MIDI es por tanto un «lenguaje» con el que varios instrumentos musicales pueden intercomunicarse.

Todos los ordenadores pueden disponer fácilmente de un interfaz MIDI, ya que de hecho el MIDI es un sistema de comunicación serie, muy similar al RS-232C, aunque algo simplificado. Cualquier ordenador que pueda disponer de interfaz RS-232 podrá disponer de MIDI.

Ahora que sabemos que nuestro ordenador puede utilizar la norma MIDI, veamos qué puede hacer con ella. Lo primero que hay que advertir es que el interfaz MIDI de un ordenador no sirve para nada si no tenemos algún instrumento musical que también disponga de él. Es como querer utilizar el interfaz de impresora sin tener impresora. Por ejemplo, el hecho de que los ATARI ST y MEGA dispongan de interfaz MIDI de serie no aporta ninguna mejora al aparato mientras no dispongamos de un instrumento MIDI. El sonido que produce el altavoz de ordenador no tiene nada que ver con el MIDI. Un ATARI (por citar un ejemplo) puede por tanto estar tocando al mismo tiempo dos piezas musicales diferentes, una mediante el MIDI y otra mediante el chip de sonido interno del ordenador.

Veamos paso a paso las dos aplicaciones más comunes del MIDI.

Secuenciadores: Por medio de un programa secuenciador, un ordenador dotado de MIDI puede comportarse como una mesa de grabación digital de 16, 24 o incluso 256 pistas. Gracias a esto podremos grabar y reproducir cualquier melodía, y dado que con MIDI se pueden controlar hasta 16 instrumentos, tendremos toda una orquesta en la punta de nuestros dedos.

Gracias al MIDI y a un programa secuenciador podemos, tocando con un solo dedo, componer primero una melodía, a continuación añadir un bajo, nuevos instrumentos, batería, todo paso a paso y con una sencillez sorprendente.

Editores de partituras: Otra de las posibilidades del MIDI es la de crear e interpretar partituras. Un programa editor de partituras nos permitirá introducir cualquier partitura con el teclado del ordenador. Tras esto, podremos imprimirla (con una calidad notable en la mayoría de los casos) o hacer que el ordenador la intérprete sobre algún o algunos instrumentos MIDI.

Además, algunos editores permiten el paso contrario, es decir, a partir de la interpretación sobre un instrumento MIDI, son capaces de escribir la partitura, e incluso corregir los pequeños errores en el seguimiento del compás que siempre se producen al interpretar una pieza.

El MIDI, en definitva, abre un universo de posibilidades a todos aquellos que disponen de un instrumento musical MIDI y un ordenador. El MIDI es la forma más sencilla de acercarse a la música profesional, sin salir de casa, y sin tener que gastarse enormes sumas en mesas mezcladoras, creadores de efectos, sintetizadores, etc. Basta un teclado, o una guitarra y un ordenador.

Si tenéis alguna duda sobre MIDI, si sois unos locos del MIDI y queréis criticar o añadir algo. En definitiva, si el MIDI os interesa, podéis poneros en contacto con Willy. Escribid a nuestra redacción indicando en el sobre CODIGO MIDI. Y si disponéis de modem, enviad un mensaje al username MIDI, será mucho más rápido y seguro. Recordad que el número de nuestro BBS es el 211 56 30.



sólo ante el peligro

Con este simulador de Microprose la guerra ha llegado, y sólo el más fuerte puede sobrevivir. Conviértete en un intrépido guerrillero que se infiltra en las líneas del enemigo para desmantelar sus planes.

PRELIMINARES

Airborne Ranger es un entretenido juego bélico con el que podrás vivir auténticas aventuras. Antes de iniciar la aventura, debemos escoger el tipo de guerrillero que queremos ser. Podemos hacer una misión de prácticas o escoger una misión para veteranos.

Tras haber decidido el tipo de guerrillero que vamos a representar en el campo de batalla, debemos seleccionar el tipo de misión que deseamos cumplir. Hay muchas misiones encomendables, como son:

Destruir un almacén de municiones, robar un libro de códigos, inutilizar un avión enemigo, capturar a un oficial enemigo, cortar un oleoducto, dejar fuera de combate un radar enemigo, fotografiar un avión experimental, liberar prisioneros, distraer al enemigo, atrasar un sabotaje, etc.

En cada misión se puede aumentar o disminuir el grado de dificultad. Una vez concretada la dificultad nos dan las órdenes que debemos cumplir. Debemos anotarlas para no dejar ningún cabo suelto.

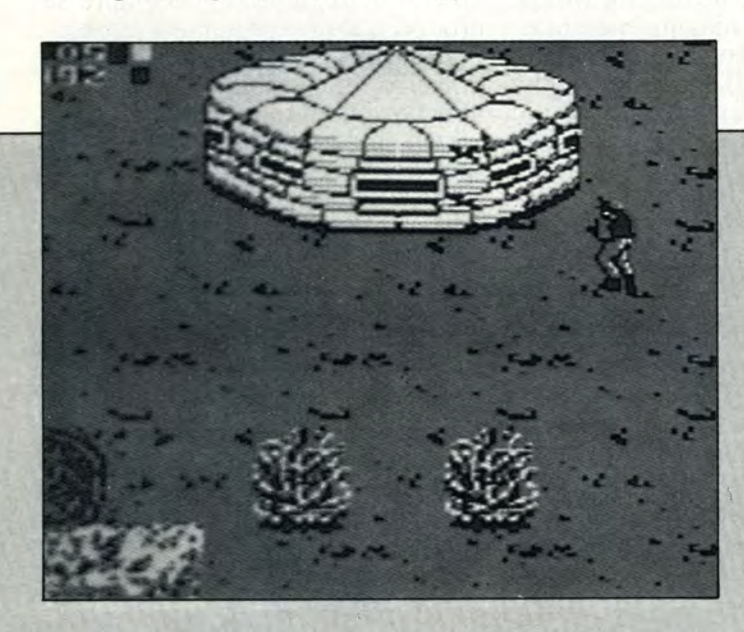
Una vez asimiladas las órdenes, somos sometidos a un test de fatiga, que debemos superar para poder llevar a cabo cualquier misión. Si no lo superásemos, no podríamos jugar.

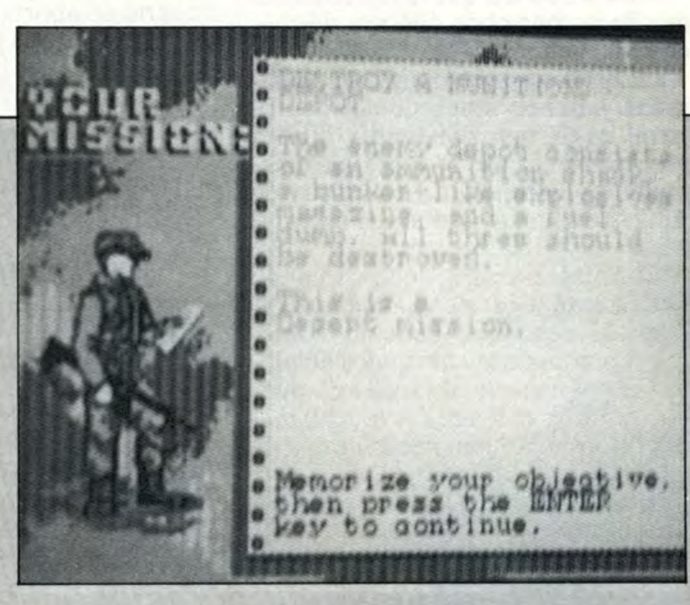
Superada esta sencilla prueba, debemos seleccionar la carga que deseamos llevar con nosotros en la batalla. Tenemos tres bolsas que podemos llenar. Para no cargar con las bolsas durante toda la misión, éstas son lanzadas desde el avión poco antes de que saltemos con el paracaídas. Más tarde las recogeremos para no quedar desprovistos en el campo de batalla. En las bolsas no podemos meter todo aquello que nos parezca, ya que tienen una capacidad determinada.

Tras llenar las bolsas ya podemos prepararnos para afrontar una emocionante aventura. Para que veáis como se lleva a cabo una misión, vamos a convertirnos en un «Ranger» e intentaremos destruir al enemigo.

PRIMERA MISION

Hemos escogido la misión de destruir un almacén de municiones, con un nivel fácil y tras superar el test de fatiga y escoger el material, nos dis-





ponemos a iniciar la aventura.

Nos encontramos en un avión que sobrevuela el campo de batalla y nuestros objetivos. Tenemos que ir lanzando las tres bolsas con materiales de forma que queden repartidas por la zona que tendremos que ir atravesando poco a poco. Casi al final del campo militar enemigo, nos dan la señal para saltar de nuestra avioneta. Caemos en un paracaídas, y al tomar contacto con tierra, lo primero que debemos hacer es averiguar dónde se encuentra nuestro objetivo. En este caso debemos localizar un almacén de munición y por ello necesitamos consultar nuestro mapa. En el mapa se encuentran todas las características de la zona, los campos minados, las bases enemigas, los bunkers, las trincheras, los muros, los radares, etc... Debemos fijar una ruta segura, evitando al máximo los bunkers, los campos minados o cualquier otro lugar conflictivo.

Tras localizar el almacén guardamos el mapa y nos dirigimos hacia el lugar previsto. Iniciamos la marcha con fusil en mano. En la parte superior izquierda de la pantalla tenemos un indicador que nos informa en todo momento sobre el arma que llevamos a mano, el número de municiones que nos quedan, el tiempo máximo de duración de la misión, el nivel de cansancio, y las heridas que tenemos.

A los pocos instantes, aparecen los enemigos. Soldados armados se acercan a nosotros para aniquilarnos. Tenemos que ser más rápidos que ellos si queremos salvar el pellejo. La rápidez y el número de soldados enemigos depende del nivel de dificultad seleccionado. Por nuestra izquierda se acerca uno sigilosamente, pero le hemos visto y disparamos rápidamente hacia él, cayendo fulminado sobre el lodo.

Pocos metros después, vemos un búnker, y decidimos destruirlo. Cogemos una bomba de relojería y la conectamos. En pocos segundos explota y se destruye totalmente. Consultamos de nuevo el mapa para comprobar nuestra situación. Estamos justo en la orilla de un campo de minas, por lo que debemos dar un pequeño rodeo y esquivarlo. Siguen saliendo a nuestro encuentro numerosos soldados que disparan sin cesar. Tenemos que reptar en algunos momentos para evitar las balas. Nos levantamos, y ¡Aaaarg!, hemos sido tocados por una bala. Necesitamos un botiquín que se halla en las bolsas que hemos lanzado anteriormente desde el avión. Nos apresuramos a encontrar esas bolsas, y por suerte encontramos una, cerca del lugar en que nos encontrábamos.

Una vez hecha una cura de urgencia, proseguimos nuestro camino. El tiempo es corto y debemos apresurarnos. Ya han sido muchos los soldados que hemos tenido que eliminar, y las municiones escasean. Recogemos por ello otra de las bolsas de avituallamiento y nos disponemos a realizar el ataque final. Estamos cerca del almacén, donde hay guardadas municiones, combustible y explosivos.



DESTRUCCION TOTAL

Ya tenemos a la vista la cabaña que tenemos que destruir, y ponemos a punto el lanzamisiles que llevamos con nosotros. Comenzamos a disparar todos los misiles de que disponemos, así como granadas de mano. El almacén ha quedado totalmente destruido y emprendemos la huida. El ruido de las explosiones ha atraído numerosos soldados que debemos ir eliminando. Vamos disparando con nuestro fusil, pero en el último momento nos quedamos sin munición. Un soldado está apuntando directamente hacia nuestro cuerpo y no podemos hacer nada. De pronto recordamos que tenemos también cuchillos, por lo que le lanzamos uno rápidamente, que lo deja fuera de combate.

Cuando el reloj, en su cuenta atrás, se está aproximando al cero, quiere decir que nuestro avión va a pasar de un momento a otro, y debemos hacerle señales para que nos recoja. Si nos descuidamos podemos quedar en tierra cosa que no es recomendable, ya que quedaríamos a merced del enemigo.

Una vez terminada la misión, se hace un balance de nuestra batalla, y somos conmemorados y ascendidos si hemos llegado ilesos.

Existen diversos paisajes, que dependen de la misión escogida. Los paisajes son: Desierto, clima moderado y Artico.

Cuando hayas conseguido superar todas las misiones, decídete a luchar en la «Campaña», ya que si la superar serás condecorado y nombrado coronel. ●







EL BESTIARIO
Con tal de analizar las dificultades del programa en sí, he analizado por separado cada uno de los enemigos que vamos a encontrarnos:

Por Jesús Manuel Mon

¿Problemas con el R-TYPE, eh? Y es que esos bichos s
Ha llegado la respuesta a vuestr

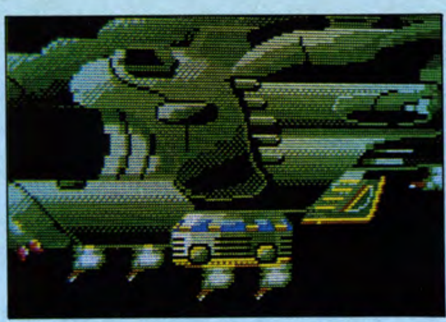
NIVEL 1

El primer nivel, por serlo, es el más sencillo. La táctica a seguir al principio es muy sencilla: los cazas vienen siempre en zig-zag, marcando un itinerario regular, por lo que si lo seguimos sin parar de disparar los destruiremos sin ningún problema. El primer adversario importante que descubrimos es un enorme monstruo circular que dispara y que tiene solamente una abertura que va girando. Tendremos que meternos por el agujero e irnos desplazando al ritmo del monstruo hasta salir por la misma abertura una vez haya llegado al otro lado.

Luego encontraremos diversos Walkers (ver bestiario) y llegaremos al primer enemigo gigante. Este tipo de monstruos los encontraremos siempre al final de cada nivel. El truco para destruirlo es de lo más sencillo: se lanza el escudo (con la tecla SPACE) a la altura de la pequeña



– Caza imperial. *Grado de peligrosidad: 3. Trayectoria: en zig-zag con avances rápidos. Comportamiento a seguir: Ataque directo hacia la derecha. Arma más apropiada: Munición normal Bearn cargado a tope.*



– Dispositivos de seguridad. *Grado de peligrosidad: 1. Trayectoria: Estática. Comportamiento a seguir: Ignorar. Arma más apropiada: Láser reflector, misiles defensivos.*



– Robot Walker. *Grado de peligrosidad: 8. Trayectoria a seguir: Horizontal arrastrándose por el suelo. Comportamiento a seguir: Descenso a la parte baja de la pantalla. Arma más apropiada: Munición normal, misiles defensivos.*



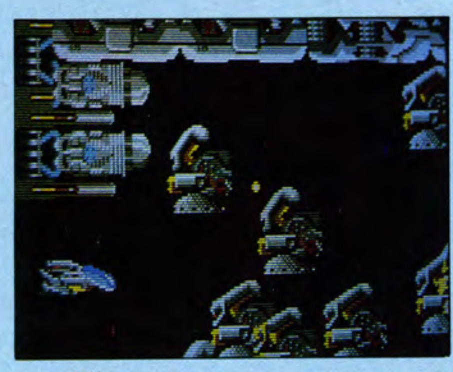
– Spideroids. *Grado de peligrosidad: 10. Trayectoria: Movimiento en todas direcciones. Comportamiento a seguir: Esquivar. Arma más apropiada: Beam cargado a tope.*



– Caza mariposa. *Grado de peligrosidad: 4. Trayectoria: En zig-zag con avances rápidos. Comportamiento a seguir: Ataque en zig-zag hacia atrás. Arma más apropiada: Munición normal, Beam cargado a tope.*



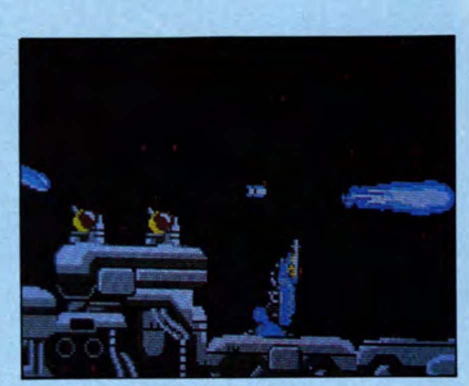
– Telas mecánicas. *Grado de peligrosidad: 10. Trayectoria: Apostación detrás de los spideroids. Comportamiento a seguir: Ataque continuo. Arma más apropiada: Beam cargado a tope, munición normal.*



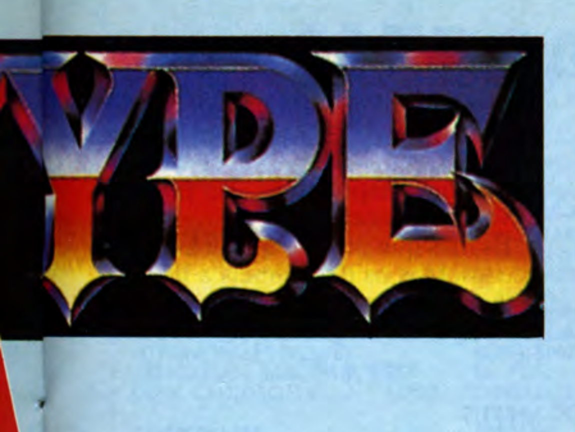
– Alien. *Grado de peligrosidad: 7. Trayectoria: Avance horizontal continuo. Comportamiento a seguir: Oscilación arriba-abajo, disparando. Arma más apropiada: Munición normal, láser reflector.*



– Torre de ataque. *Grado de peligrosidad: 9. Trayectoria: Estáticos en los límites superior e inferior. Comportamiento a seguir: Descenso o ascenso y destrucción directa. Arma más apropiada: Misiles defensivos.*



– Lanzadera de misiles. *Grado de peligrosidad: 7. Trayectoria: Desplazamiento horizontal por la parte inferior. Comportamiento a seguir: Permanencia en la parte izquierda. Arma más apropiada: Beam a tope, láser reflector, misiles defensivos.*



Ma[nuel] Montané

eso bichos son duros de pelar... Pero tranquilos.
uesa a vuestras oraciones.

boca verde que aparece en el estómago del mutante y disparar sin parar. Al cabo de unos pocos segundos explotará.

NIVEL 2

En el segundo nivel es necesario conservar el armamento conseguido en el primero, ya que de lo contrario será prácticamente imposible superarlo. En el principio del nivel veremos unos cangrejos que salen de los extremos de la pantalla y que nos apresuraremos a destruir. Al cabo de un rato aparecerán unos insectos mutantes. En ese momento nos colocaremos en el centro de la pantalla disparando sin parar y esquivando a los cangrejos, que caen en picado. Después de esta tortura china llegará la serpiente gigante. Nos colocaremos en el extremo superior izquierdo de la pantalla hasta llegar al panal. A partir de entonces irán saliendo varias serpientes de los tubos del







– Minas. ***Grado de peligrosidad: 7. Trayectoria: Estática. Comportamiento a seguir: Ataque directo. Arma más apropiada: Beam cargado a tope, láser reflector.***



– Serpiente gigante. ***Grado de peligrosidad: 9. Trayectoria: Movimiento en todas direcciones y en zig-zag. Comportamiento a seguir: Situarse en el extremo superior izquierda. Arma más apropiada: Láser reflector.***



– Insector mutantes. ***Grado de peligrosidad: 7. Trayectoria: Movimiento en cualquier dirección. Comportamiento a seguir: Ataque directo. Arma más apropiada: Láser reflector, misiles defensivos.***



– Walker. ***Grado de peligrosidad: 6. Trayectoria: Desplazamiento horizontal y salto. Comportamiento a seguir: Acoso continuo. Arma más apropiada: Misiles defensivos.***



– Cangrejos gigantes. ***Grado de peligrosidad: 9. Trayectoria: Ascenso a gran velocidad. Comportamiento a seguir: Permanencia en la parte izquierda. Arma más apropiada: Beam cargado a tope, láser reflector.***



– Caza mosquito. ***Grado de peligrosidad: 6. Trayectoria: Desplazamiento horizontal hacia la izquierda. Comportamiento a seguir: Permanencia a una altura determinada y disparo continuo. Arma más apropiada: Láser reflector, láser antiaéreo.***

engendro y un ojo, situado en el centro, se irá abriendo y cerrando: nos acercamos al ojo y disparamos a discreción a la vez que esquivamos a las serpientes (¡uf!) y todo estallará...

NIVEL 3

¡Demasié! Este nivel ya es para volverse loco... Nada más empezar veremos una gran nave nodriza con un cañón enorme en la boca. Lo primero: cargárnoslo. Luego nos vamos moviendo arriba y abajo siguiendo más o menos el itinerario de la nave hasta que empieza a descender. Entonces nos metemos en un pequeño rellano que hay en el extremo inferior derecha de la pantalla y permanecemos tranquilitos allí hasta que la nave se vuelve a elevar.

Rápidamente colocamos el escudo en la parte trasera de nuestro caza y destruimos los cañones traseros. Nos quedamos en el extremo superior derecha disparando sin parar y veremos que un pequeño ojo que se alarga a la vez que dispara unas bolas azules, empieza a resentirse. Al cabo de un rato (variable) la nave empezará a estallar como los otros enemigos que hemos encontrado; pero atención: un detalle importante es que el ojo no se destruye directamente, solamente explola la nave. Si seguimos disparando hasta que el ojo desaparezca saldrá un medallón rojo que, al recogerlo nos llevará ¡al nivel 8 de golpe!

NIVEL 4

El nivel 4 es probablemente el nivel más difícil de terminar por culpa de los Spideroids. Estos bichos, que van tejiendo una tela mecánica destruible únicamente con el BEAM cargado a tope se mueven en todas direcciones y pueden aparecer incluso por detrás de ti, lo que los hace extremadamente peligrosos. A la vez aparecen Robot walkers, lanzaderas de misiles y toda clase de ingenios. Ningún consejo se puede dar, ya que el éxito en esta fase depende de vuestra habilidad en el manejo del caza.

A pesar de todo, el nivel es relativamente corto y en poco tiempo llegamos al nivel 5, eso sí, suponiendo que hayamos destruido la nave final, que se descompone en tres. La táctica: quedarse en el centro de la pantalla lo más alejados posible del eje y colocar el escudo en la parte trasera, disparando sin parar a los ojos que tienen las partes.

NIVELES 5 y 6

Los niveles 5 y 6 son parecidos al nivel 4 pero los spideroids aparecen en muy contadas ocasiones, lo que los hacen extremadamente sencillos en comparación al anterior.

Si hay algo realmente peligroso son las acumulaciones de Robot Walkers en la parte superior de la pantalla que posteriormente caen en picado hacia el caza. La única treta un poco sucia que se les puede hacer es cargar el Beam a tope, ya que con toda seguridad habremos perdido las armas que habíamos ganado en los otros niveles, por lo que es seguro que gastaremos casi todos los créditos de que disponemos. En fin, qué le vamos a hacer...

Es más que posible que la mayoría de vosotros os desaniméis a llegar a este punto por la pérdida de los créditos, pero tranquilos que ya se acaba.

NIVEL 7

En el nivel 7 deberemos quedarnos siempre en el extremo izquierdo de la pantalla, fijándonos solamente en los disparos que vienen hacia nosotros (con lo que hay más que suficiente). Esto viene a cuento de que en algunos momentos la pantalla quedará prácticamente llena de disparos. Después de diversos desniveles parecidos a los del nivel 1 llegaremos al monstruo gigante del final, que es sin duda el más peligroso de todo el juego. Se trata de un ojo gigante con un enorme brazo extensible que se mueve de forma similar a la cola del monstruo del nivel 1. La táctica, la misma que en el nivel 1 pero se necesitarán muchos más disparos. Y todo esto para llegar a la peor de vuestras pesadillas (que os dejo a vosotros mismos): el nivel 8. Claro que la mayoría habrá llegado hasta aquí directamente... ●

La dificultad de este juego se concentra en unos pocos niveles que podréis superar gracias a las ayudas que os ofrecemos.



MERCADO DEL SOFTWARE

HAZ TU PEDIDO LLAMANDO AL (93) 376 28 21*

VENTA POR CORREO

50% DESCUENTO SOBRE PRECIO ORIGINAL
LANZAMIENTO APERTURA ESPECIAL COLECCIONISTAS.

SPECTRUM +3

40 PRINCIPALES (VOL.7) –DUSTIN, GLAURUNG, CAMELOT WARRIORS, SABOTEUR II–	1.250
40 PRINCIPALES (VOL. 8) –BARBARIAN, SABOTEUR, WEST BANK, CAULDRON II–	1.250

SPECTRUM

πR^2	600
1.942	600
10TH FRAME	600
3D (HIGHWAY, ENCOUNTER, REVOLUTION, TORNADO LOW LEVEL, ANDROID2)	600
ACROJET	600
BMX SIMULATOR	225
BUBBLER	440
CAPITAN KELLY	440
DEATHSCAPE	750
DOGFIGHT 2187	600
DON QUIJOTE	440
FALCON	440
FINAL MATRIX	440
FROST BYTE	225
GHOST HUNTERS	225
GUNRUNNER	440
HYDROFOOL	600
HYJACK	440
KAT TRAP	750
LAST MISSION (OPERA)	495
MARTIANOIDS	440
MATCH FISHING	200
METROCROSS	440
NEXOR	440
NOMAD	250
NOSFERATU	440
OCTAGON	200
OMEGA	440
ORBIX (TERRORBALL)	440
PAPERBOY	600
PHANTOMAS	440
PROHIBITION	600
QUARTET	440
SAMURAI TRILOGY	440
SHOCKWAY RIDER	440
SPACE HARRIER	600
STAR RUNNER	225
STAR WARS	600
STARDUST	440
STARGLIDER	1.500
SUPER ROBIN HOOD	225
SUPER SPRINT	440
TAI-PAN	440
TANTALUS	440
TERRA COGNITA	225
THE TUBE	600
THING BOUNCES BACK	440
THRONE OF FIRE	440
TRAP	440
TRIAXOS	440
TRIO HIT PAK (GREAT GURIANOS, AIRWOLF 2, 3DC)	440
WHITE HEAT	225
WIZBALL	440
XENO	440
ZYNAPS	440
ZYTHUM	440

AMSTRAD

ACE	440
ACROJET	600
ALFAMERA	200
ALINEADOR CABEZALES	1.150
ARKANOID	400
BACTRON	440
BLACK MAGIC	440
BMX SIMULATOR	225
BUBBLER	440
CONTRAPTION (DISK)	1.000
CORRECAMINOS	440
COSA NOSTRA	495
DANDY	440
DEFCOOM	440
DESPERADO	440
DON QUIJOTE	440
DUSTIN	440
EXPLORER	440
FINAL MATRIX	440
GHOST HUNTERS	225
GHOST & GOBLINS	440
GLIDER RIDER	440
GRAND PRIX SIMULATOR	225
GREAT ESCAPE	440
HEAD OVER HEELS	440
HYDROFOOL	600
K.Y.A.	440
KAT TRAP	440
KING LEONARD	440
LAST MISSION (OPERA)	440
LEVIATHAN	440
LIVINGSTONE SUPONGO	495
M.G.T.	440
MARIO BROS	440
MERMAID MADNESS	440
METROCROSS	440
NEMESIS	750
NEXOR	440
NOSTRADAMUS	440
PALITRON	440
PLATOON	440
PROFESSIONAL SNOOKER SIMULATOR	225
PULSATOR	440
REVENGE OF THE C5	200
ROOM TEN	440
RYGAR	440
SAILING	440
SAMURAI TRILOGY	440
SCOOBY DOO	600
SHOGUN	485
SILENT SERVICE	600
SPINDIZZY	440
SUPER ROBIN HOOD	225
TERRA COGNITA	225
TRAP	440
TRAPDOOR	440
VAGAN ATTACK	200
ZARKON	200

COMMODORE

πR^2	600
ALLEYKAT	225
ARK PANDORA	485
ARMOURDILLO	225
AUF WIEDERSEHEN MONTY	440
BMX SIMULATOR	225
CHALLENGE OF THE GOBOTS	440
COLOSSUS 4 CHESS	600
CREATIONS	225
DONKEY KONG	440
LEVIATHAN	440
METROCROSS	440
MISSION IMPOSSIBLE	440
MR. ANGRY	225
MUSIC CALC (DISK)	1.000
RED MAX	225
ROGUE TROOPER	440
SAMURAI TRILOGY	440
SCOOBY DOO	500
SHOCKWAY RIDER	440
STAR PAWS	440
STREETS SPORTS BASKETBALL	440
TALES OF THE CAT	200
TERRA COGNITA	225
THE TUBE	600
THING BOUNCES BACK	440
TRAP	440
XEVIOUS	440

MSX

10TH FRAME	600
ADDICTABALL	495
AFTEROIDS	440
ARITMO	440
CAMELOT WARRIORS	440
CHICKEN CHASE	440
COMPRA Y VENDE	440
DON QUIJOTE	440
GEO	440
INVIERTE Y GANA	440
KNIGHTS COMMANDER (COMANDOS NUEVOS DEL BASIC)	1.000
MUTANT MANTY	440
M-DROID	225
MEMORY MILLER (AMPLIACION MEMORIA 64K)	5.000
SAILOR'S DELIGHT	440
SNOOKER SIMULATOR	225
TAI-PAN	440

MSX2

9 PRINCIPES EN AMBER	3.000
AMBER	3.000
DRAGON WORLD	3.000
PROFESION DETECTIVE	3.000
AEROBIC	3.000

CUPON DE PEDIDO

TITULOS .... PRECIO

....

....

....

GASTOS DE ENVIO POR UNIDAD Ptas. ....

100. –x....juegos TOTAL Ptas.

SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O COPIA A:

MERCADO DEL SOFTWARE
DOBLESCUDO, 7, 4-4
08940 CORNELLÁ
(BARCELONA)

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
....
DIRECCION COMPLETA ....
....
POBLACION .... C.P. ....
TELEFONO ....

ORDENADOR

[] SPECTRUM
[] AMSTRAD
[] COMMODORE
[] MSX/MSX2
(Sistema para el que desea los juegos)

NO ENVIE DINERO POR ADELANTADO, FORMA DE PAGO CONTRARREEMBOLSO

(PAGANDO AL RECIBIR EL PAQUETE EN SU DOMICILIO)

OFERTA LIMITADA • SERVICIO A TODA ESPAÑA • SALIDAS PEDIDOS CERTIFICADOS SEMANALES • PARA CONSULTAS SABADOS TODO EL DIA
HORARIO DE PEDIDOS 24 HORAS DEL DIA DE LUNES A VIERNES * CONTESTADOR AUTOMATICO

Quién engañó a Roger Rabbit

Desde que se supo que Buena Vista Software estaba trabajando en la realización de un videojuego basado en la película «Who framed Roger Rabbit?» la espectación no ha hecho sino crecer. Ahora el juego es un hecho, y ha superado con creces todas nuestras espectativas.

Los Angeles, 1947. Como cada día, Hollywood amanece plagada de su habitual bullicio. Las puertas de los estudios ven pasar una infinidad de personajes: actores famosos y menos famosos, empresarios y avispados oportunistas, una fauna dispar como ninguna. Uniéndose a todo ello, en los escenarios, encontramos a los Toons, fascinantes estrellas de dibujos animados que conviven desde hace años con los humanos en total paz y armonía.

Los Toons acostumbran a vivir en uno de los barrios más pintorescos de Hollywood, Toontown, el único lugar en que abajo es arriba, arriba es abajo, y cualquier cosa es posible. Los Toons, pese a todo, no son tan diferentes a nosotros e incluso se reúnen para comer, o quizá para echar una partidita de golf de vez en cuando.

LOS PERSONAJES

Roger Rabbit, nuestra estrella, es uno de los más veteranos actores en los estudios Maroon, y trabaja desde hace tiempo, con bastante éxito por cierto, en los dibujos animados de «Baby Herman». Roger es un conejo adorable, amigo de todo el mundo y enamorado como el que más de su irresistible esposa Jessica.

Jessica, por su parte, es la toon humana más irresistible de Toontown. Gracias a su voz sensual y a su figura, resulta la principal atracción del Ink & Paint Club, un curioso antro servido exclusivamente por Toons y en el que sólo se admite a humanos (mientras jugáis podréis comprobar vosotros mismos esto último).

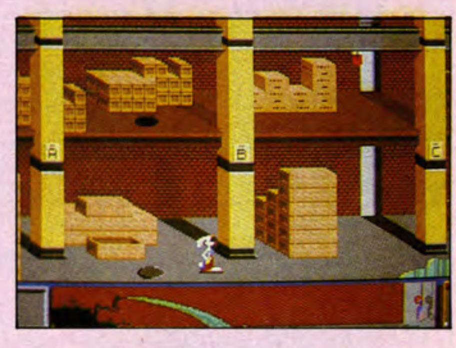
Otro de los personajes que juega un papel crucial en esta historia es Eddie Valiant, un perdedor nato. Eddie no es precisamente uno de los detectives de moda, y pesar de su promesa de no aceptar jamás otro caso en el que esté implicado un Toon, el dinero le atrae más que nunca y acaba ante un complicado caso en que todas las pistas señalan a un claro culpable: Roger.

Al parecer Roger está en apuros, y no sabemos quién es el causante de todo el embrollo. Y lo más grave es que Roger es sospechoso de asesinato. Pero empecemos por el principio.

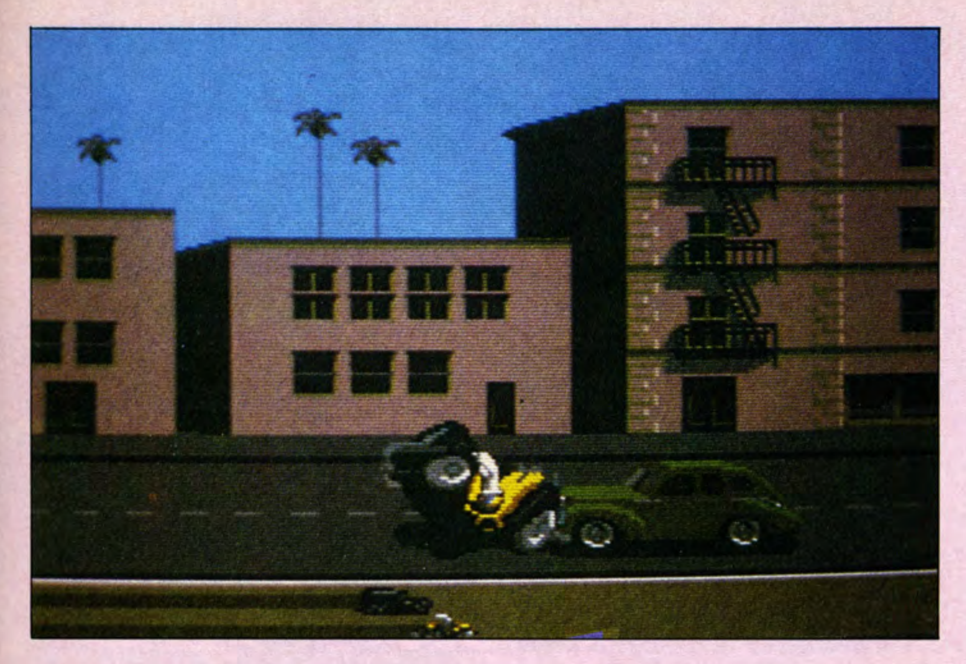
R.K. Maroon es el dueño de los estudios Maroon, en que trabaja Roger. Pese a que se trata de una compañía modesta, Maroon Studios se las viene arreglando bastante bien,

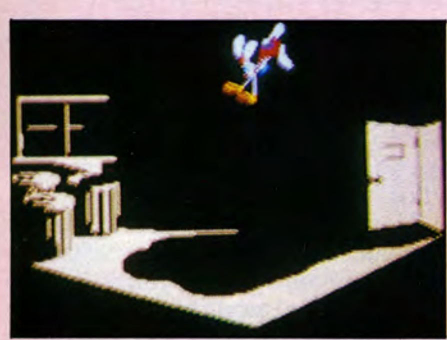


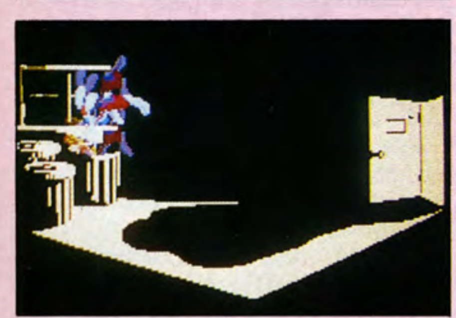




El juego se halla dividido en tres subjuegos claramente diferenciados: la carrera por la ciudad, el Ink & Paint Club, y el almacén de la fábrica de gas.











sobre todo gracias al éxito de Baby Herman, siempre enganchado a un buen habano. R.K. Maroon contrató a Eddie Valiant, el detective, para que obtuviera unas cuantas fotos comprometedoras de Jessica con Marvin Acme, el inventor de todos los gadgets de la conocida marca ACME, y además uno de los más ricos propietarios de Toontown. El romance entre estos dos personnajes, a espaldas de Roger, es la comidilla de todo Toontown.

Eddie no imagina la reacción de Roger ante la noticia la noche en que le confirma la infidelidad de su mujer. Roger sale a la oscuridad de la noche asegurando que hará «cualquier cosa» para recuperar el amor de Jessica.

Tu primera misión consiste en conducir a Roger desde los estudios Maroon al Club Ink & Paint lo más rápido posible.

Tras esto, no tarda demasiado en descubrirse el asesinato de Marvir Acme, y todos los indicios apuntan hacia un único sospechoso. ¿Pero creéis que lo hizo él? ¿El adorable Roger? No puede ser...

Además, para complicar todavía más el asunto, los Toons deben recuperar el testamento de Marvin Acme. En éste, Marvin legaba todas sus propiedades de Toontown a los Toons; pero si no se encuentra, el juez Doom las requisará sin remedio.

ENTRANDO EN EL JUEGO

El juego de Buena Vista Software sigue fielmente algunas de las más divertidas escenas de la película. Veamos paso a paso qué es lo que ocurre cuando esta sensacional aventura entra en escena.

Al poco de insertar el disco de arranque en la unidad 0, aparecen ante nosotros un par de pantallas presentando a Buena Vista Soft, la compañía creadora del juego. Tras esperar unos pocos segundos aparece, por fin, la esperada pantalla de presentación del juego, una pantalla cuya calidad es merecido prólogo a la del resto del juego.

Tras esto aparecen los titulares del juego. El nombre de programadores, grafistas, y demás colaboradores aparece en pantalla con el más puro estilo cinematográfico. De fondo, una de las mejores piezas que he escuchado sobre un AMIGA, no tanto por la melodía –no es mi tipo de música–, sino por la calidad y precisión con que se han digitalizado los diferentes instrumentos, especialmente



en lo que a platos y batería se refiere.

Después de haber cambiado de disco un montón de veces (ya he perdido la cuenta) aparece ante nosotros el divertidísimo Baby Herman, dándole a Roger (nosotros en este caso) las instrucciones necesarias para conectar el juego. Os recomendamos que no os perdáis esta secuencia de pantallas (ni la divertida música que las acompaña).

EMPIEZA LA ACCION

Tu primera misión consiste en conducir a Roger desde los estudios Maroon al Club Ink & Paint lo más rápido posible, antes de que lleguen a él los matones del juez Doom, que te están pisando los talones. Para ello, Roger conduce un coche Toon, un coche en el que lo insólito es habitual. Roger, gracias a este coche, podrá rodar por las peligrosas calles de Los Angeles dejando muy atrás a los matones del juez Doom. Pero hay que tener sumo cuidado con los coches que viajan en sentido contrario, a veces por nuestro propio carril, y con los charcos de acetato, sustancia mortal para los Toons.

La fase es un interminable scroll horizontal con unos gráficos de fondo bastante bien logrados, pese a que no aprovechan todas las posibilidades del AMIGA, versión que comentamos. No podemos decir lo mismo de la animación, plato fuerte de este programa.

Nada más comenzar el nivel aparecerá una pequeña furgoneta en la que nos siguen los matones de Doom. Una vez nos alcancen, se pegarán a nosotros y esperarán a que tengamos cualquier tipo de accidente para pasarnos y dejarnos atrás. La solución más práctica es dejarlos pasar. Un par de segundos después de que hayan desaparecido de la pantalla, volverán a aparecer mucho más lentamente. En este momento los adelantamos y nos libramos de ellos durante una buena temporada.

Tras esto es recomendable no acelerar al máximo, ya que si vamos a tope no podremos esquivar a los coches que vienen en sentido contrario. Vamos por tanto, a media velocidad por nuestro carril. Existen otros muchos coches aparte de la furgoneta de los matones del juez, no los dejéis pasar. Mientras tengáis a rebufo a uno de ellos, no aparecerán coches en sentido contrario por nuestro carril. Así pues, el único peligro son los chrcos de acetato, que podemos saltar. Sin embargo existe un punto en el que encontraréis dos charcos seguidos. Saltar sobre ellos significa una muerte segura. La única forma de pasarlos es cambiando de carril.

Los tranvías estacionados en el carril del fondo no son demasiado problema. Si los encontramos de repente podemos saltar por encima de ellos.

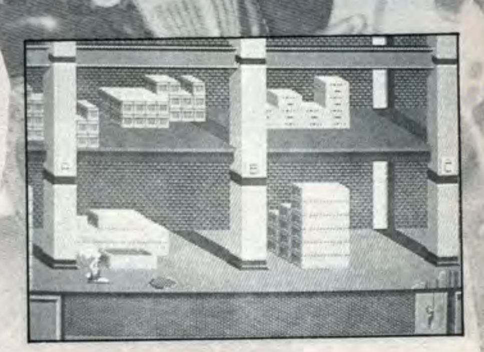
Vemos, por tanto, que este nivel es fácilmente superable si se toman unas mínimas precauciones. Sabremos en todo momento cuánto trayecto nos queda por recorrer gracias a la barra de situación que se encuentra debajo de la pantalla principal.

LLEGAMOS AL INK & PAINT

Por fin Roger consiguió llegar al Ink & Paint Club. Su misión ahora consiste en encontrar el testamento de Marvin Acme.

Marvin, tan precavico como siempre, lo escribió en un papel con tinta invisible, y la última vez que se le vio fue en el Ink & Paint. Ese es, por tanto, el mejor sitio para empezar a buscar. Roger debe pasar por las mesas para recoger todos los papeles que encuentre. Ocurre que en las mesas, aparte de servilletas de papel, hay vasos con bebidas. Hemos de guiar a Roger para que recoja los papeles sin que caiga en la tentación de tomarse unas cuantas copas. Si lo hace, vere-





mos una de las secuencias de animación más divertidas del programa, pero perderemos una de nuestras cinco vidas.

Para complicar más las cosas los camareros, pingüinos Toons, no cesarán en su empeño de tenerlo todo ordenado, poniendo servilletas allí de donde tú las quites. Otro problema adicional. Como ya sabéis, en el Ink & Paint no se admite la entrada de Toons (excepto el personal de servicio) así que si el gorila de la entrada (y nunca mejor dicho lo de gorila) te pesca rondando por las mesas te echará fuera del local de una patada, perdiendo de nuevo una vida.

Esta fase se desarrolla en una sola pantalla con un grafismo sorprendente, digno del mejor AMIGA. La música vuelve a ser de una calidad sorprendente, al igual que la animación. Sin duda, en el aspecto gráfico-sonoro es la mejor pantalla del juego. Desgraciadamente no ocurre lo mismo con la «jugabilidad». Resultan bastante más divertidas la fase de conducción y la cuarta, en el almacén.

MALVADO DOOM

Pero cuando parecía que las cosas empezaban a funcionar, Baby Herman nos anuncia que Jessica ha desaparecido, probablemente raptada por el malvado juez Doom. Debes conducir lo más rápido que puedas hacia la fábrica de gas para rescatar a Jessica.

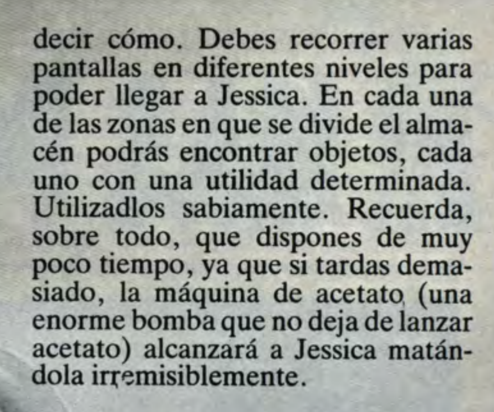
La tercera fase, por tanto, vuelve a tener lugar en la calle, a bordo de nuestro fantástico coche Toon. Huelgan comentarios sobre esta fase, ya que es prácticamente una copia de la primera fase, sin insertar ningún elemento novedoso.

La cuarta y última fase vuelve a resultar muy interesante pese a que el nivel gráfico vuelve a descender. ¿Por qué en un juego con un nivel tan elevado se cae en el fallo de insertar estas pantallas? Los gráficos serían buenos para un Amstrad o un C-64; pero no convencen para un AMIGA.

En esta fase nuestro objetivo es liberar a Jessica, aunque no te vamos a decir cómo. Debes recorrer varias pantallas en diferentes niveles para poder llegar a Jessica. En cada una de las zonas en que se divide el almacén podrás encontrar objetos, cada uno con una utilidad determinada. Utilizadlos sabiamente. Recuerda, sobre todo, que dispones de muy poco tiempo, ya que si tardas demasiado, la máquina de acetato (una enorme bomba que no deja de lanzar acetato) alcanzará a Jessica matándola irremisiblemente.

Hay que tener sumo cuidado con los coches que viajan en sentido contrario, a veces por nuestro propio carril, y con los charcos de acetato, sustancia mortal para los Toons.

En esta fase nuestro objetivo es liberar a Jessica, aunque no te vamos a decir cómo.



CONCLUSION

Pese a que nos hayamos metido un poco con él, no os dejéis llevar por las apariencias. Es uno de los mejores juegos que hemos visto en los últimos meses. Como decíamos en la entrada a este artículo, supera con creces lo que nos esperábamos de él.

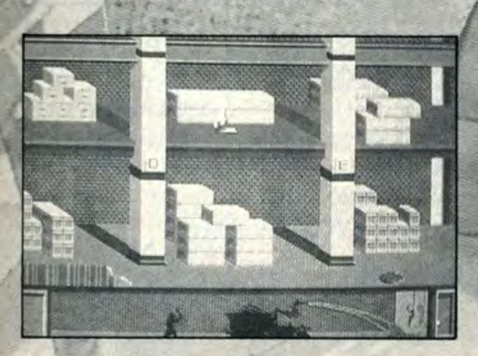
«Who framed Roger Rabbit?» es algo más que un juego. Las secuencias de animación con que cuenta son sobervias, y coinciden casi siempre con las empleadas en las escenas de la película. Roger Rabbit es uno de esos juegos en los que te puedes sentar a ver cómo juegan los demás.

Los gráficos son de una calidad apabullante, excepto en las pantallas en que hay scroll en que, pese a ser buenos, enfrían un poco la impresión general sobre el juego.

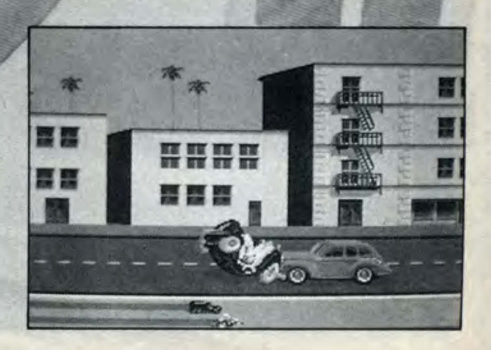
Respecto a la música, cómo ya hemos dicho varias veces, es de lo mejor que se ha hecho para AMIGA; pese a no tener el ritmo trepidante de las discotecas de moda. Más que una música de fondo, es una verdadera banda sonora, conjugada perfectamente con cada escenario.

En definitiva, Roger Rabbit es uno de esos juegos que no te puedes perder. No es un destroza-joysticks, ni tampoco un juego de ingenio; pero es un juego que se hará un hueco entre las preferencias de todos vosotros.

Por Guillermo Miragall









INFERNAL MINER

```
1 ' cargador – INFERNAL MINER (MSX)
2 ' Por MIGUEL A. VILA
3
4 COLOR 15, 1, 1: CLS:KEY OFF
5 FOR I=HF500 TO &HF509:POKE I,O: NEXT
6 POKE &HFCAB,1
7 LOCATE 0,35: INPUT" ¿VIDAS INFINITAS " V$: IF V$="S" THEN POKE &HF500,1
8 LOCATE 0,35: INPUT" ¿FUERZA INFINITA"; IF F$="S" THEN POKE &HF501,1
9 LOCATE 0,35: INPUT" ¿JUEGO SIN ENEMIGOS"; JE$: IF JE$="S" THEN POKE &HF502,1
10 LOCATE 0,35: INPUT" ¿PASAR DE PANTALLA AL MORIR"; P$: IF P$="S" THEN POKE &HF503,1
11 LOCATE 0,35: INPUT" ¿CAIDA SIN MUERTE"; C$: IF C$="S" THEN POKE &HF504,1
12 LOCATE 0,35: INPUT" ¿EL HUNDIR EL SUELO"; IF S$:="S" THEN POKE &HF505,1
13 BLOAD" cas:" : SCREEN1: DEFURSR= &HF9000:A= USR (0)
14 BLOAD" cas:
15 IF PEEK (&HF500) THEN POKE &HC082,0
16 IF PEEK (&HF501) THEN POKE &HC4E7,0
17 IF PEEK (&HF502) THEN POKE &HC637,0
18 IF PEEK (&HF503) THEN POKE &HC5C9,0
19 IF PEEK (&HF505) THEN POKE &HC5C9,0
20 IF PEEK (&HF504) THEN POKE &HCF11,0
21 DEFUSR = 40981!:A = USR (0)
```

NINJA MISION




```
1       '*********************************
*
2       '*     CARGADOR PARA NINJA MISION
*
3       '*          POR MARC STEADMAN
*
4       '*********************************
*
10      FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20      FOR N=3E5 TO 3E5+222 STEP 2: READ A$
30      A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
40      IF S<>&H147BFC THEN ? "DATAS MAL":END
50      BSAVE "NINJA.PRG",3E5,N-3E5:?"Ok."
100     DATA 601A,0000,00BC,0000,0000,0000
110     DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
120     DATA 0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D
130     DATA 000C,D0AD,0014,D0AD,001C,0680
140     DATA 0000,0500,2200,D28D,0681,FFFF
150     DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,3F3C,0000
160     DATA 3F3C,004A,4E41,DFFC,0000,000C
170     DATA 4879,0000,00A2,3F3C,0009,4E41
180     DATA 5C8F,3F3C,0007,4E41,548F,4879
190     DATA 0000,008A,4879,0000,008A,4879
200     DATA 0000,0090,3F3C,0003,3F3C,004B
210     DATA 4E41,DFFC,0000,0010,0680,0000
220     DATA 0008,2A40,2C55,203C,4E71,4E71
230     DATA 3D40,161A,2D40,161C,4ED6,0000
240     DATA 4E71,4E71,4155,544F,5C4E,494E
250     DATA 4A41,2E50,5247,0000,4E71,2A1B
260     DATA 451B,7743,414D,4249,4120,454C
270     DATA 2044,4953,434F,2059,2E2E,2E00
280     DATA 0000,003A,1606,0600
```



Por Criseida Ramírez

¡Hola chicos! ¿Qué tal os prueba el año?
Supongo que a alguno de vosotros se le habrá ocurrido pedir como regalo de Navidad una cónsola Sega y alguno de los juegos que tiene ésta.

ALIEN SYNDROME

Hoy comentaremos este entretenido juego que SEGA presenta en cartucho de 1 mega.
Como podrás observar, este es un juego bastante conocido por todos los que frecuentan los salones y sus máquinas arcade.
Los gráficos son muy buenos y tienen una gran resolución.

LLEGARON LOS INVASORES

Los científicos lo llaman ALIEN SYNDROME.

Parece ser que una flota de alienígenas han ocupado con sus naves parte de la tierra. Sus naves son enormes y ocupan ciudades enteras. Además, se ha averiguado que dentro de estas naves, tienen armas muy potentes (nuevas para la especie humana), que podrían acabar con la vida en el planeta.

Un batallón de soldados del comando Tierra ha decidido atacar la flota invasora, pero son hechos prisioneros por los alienígenas y ya nadie sabe qué hacer.

Unicamente dos jóvenes valientes se atreven a intentar un nuevo asalto para poder liberar a sus amigos y destruir a los invasores. Ellos son RICKY y MARY. Sólo van armados con un rifle de combate de corto alcance y más que cualquier arma, lo que les hace falta es astucia, rapidez y suerte. El fin de estos valientes soldados es rescatar a los rehenes y escapar con vida. ¡No es una tarea fácil! La pantalla te sitúa dentro de la base de los aliens. ¡Ten cuidado!, porque éstos pueden aparecer en cualquier momento... en cualquier lugar... Nadie ha podido escapar nunca de ella. Tú también eres esencial. En el mando, tienes un botón para disparar otro direccional y otro botón para ver la pantalla de mensajes. En ella podrás encontrar varios datos: los puntos que llevas conseguidos, el número de alienígenas con vida, las vidas que te quedan... Los rehenes son humanos que llevan batas verdes. Sólo colocándote encima de ellos podrás salvarlos y cuando hayas rescatado a todos tus amigos... ¡Corre!, porque la bomba de relojería no parará la cuenta atrás. ¡Va a explotar!

¿CONOCES A TUS ENEMIGOS?

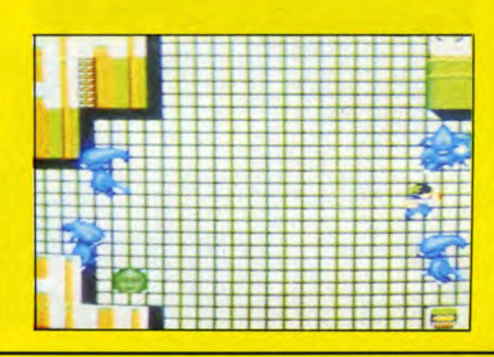
Hay dos tipos: cada uno tiene un color diferente. Si entran en contacto con RICKY o con MARY, éstos perderán su vida. Así pues ya sabes que si nos alcanzan o disparan contra nosotros, moriremos en el acto.

Los alienígenas se presentan después de varios destellos. Mientras están intermitentes no corres ningún peligro, pero cuando se solidifican, son mortíferos. Cuando aparezcan debajo de tu jugador apártate y dispara sobre ellos.

Los defensores se encuentran en todas las salas y tienen aspecto de caras dormidas, pero disparan a matar y si caes encima de éstos, pierdes la vida. Eso sí, tienes la ventaja de que los defensores no pueden moverse, y les puedes eliminar disparando tú sobre ellos. Si los alcanzas, cambiarán su color por el gris y se volverán inofensivos por un tiempo.

En las habitaciones encontrarás, además, armas de refuerzo: bolas de fuego, láser, bombas inteligentes, remolques, y alguna sorpresa. Bueno, ahora te toca a ti demostrar lo experto que eres. Si estás dispuesto a disfrutar... enchufa tu cónsola, pon este sofware, y emprende tu aventura contra los aliens.

¡Mucha suerte y hasta la próxima!





MAS POKES QUE NADIE

STAR RUNNER

```
1 REM Cargador para StarRunn
  er. JC
10 ORDER 0: PAPER 0: INK 7:
   CLEAR 2700
20 LOAD"" CODE 16384
25 POKE 23306, 195: POKE 23307
86: POKE 23308,5: POKE 23309,2
   01
30 RANDOMIZE USR 23296
35 POKE 49560,0
40 PRINT USR 49000
```



R-TYPE SPECTRUM



```
  10 REM **********************
  20 REM *Cargador para R-Type*
  30 REM *      (Spectrum)     *
  40 REM *  por Julian Romero *
  50 REM **********************
  60 CLEAR 29999
  70 LET c=0: FOR n=23296 TO 23379: READ a:
POKE n,a: LET c=c+a: NEXT n
  80 IF c<>11351 THEN PRINT "Error en datas"
: STOP
  90 INPUT "Vidas infinitas (s/n)";a$: IF a$
="n" THEN POKE 23368,0
 100 INPUT "Creditos infinitos (s/n)";a$: IF
 a$="n" THEN POKE 23371,0
 110 INPUT "Inmunidad (s/n)";a$: IF a$="n" T
HEN POKE 23376,0
 120 PRINT " Pon el R-Type en el cassette ..
": PAUSE 50
 130 POKE 23624,0: POKE 23693,0: CLS : RANDO
MIZE USR 23296
 140 DATA 221,33,38,243,17,195,11,62,255,55,
205,86,5,48,241,243
 150 DATA 62,83,50,89,251,205,130,243,49,216
,92,221,33,232,254
 160 DATA 17,232,0,205,64,254,221,33,0,64,17
,255,23,33,179,253
 170 DATA 34,177,253,205,246,252,62,201,50,8
0,254,205,64,254
 180 DATA 62,201,50,15,106,205,4,106,175,50,
248,145,50,152,146
 190 DATA 62,201,50,242,145,195,253,133
```



Desde siempre los juegos conversacionales han sido considerados aburridos por la mayoría y de esta forma se ha conseguido que los importadores se olviden de ellos cada vez con mayor frecuencia. Pero los amantes de este tipo de juegos estamos esperando que a alguien se le ocurra la feliz idea de traer alguno...

Y este deseado momento ha llegado. De la mano de Zafiro se ha publicado en España una aventura conversacional de altísima calidad: Frankenstein, basado en la novela de Mary Shelley. Para los perspicaces decir que es realmente fiel al texto y no a las encarnaciones cinematográficas del mismo.

Su autor, Rod Pike, ha sido siempre un enamorado del barroquismo y del terror gótico y por ese motivo en cuanto ha podido ha plasmado su admiración en un juego. Pero su carrera no empezó con Frankenstein, ya que su primer programa publicado fue Drácula. Sus juegos han venido siempre precedidos de una gran espectación por parte del público inglés, máxime si consideramos que han recibido la certificación de no recomendados para menores. Además ha sido el iniciador de toda una nueva corriente de los juegos conversacionales: el terror. Desde el momento de la publicación de Frankenstein se han ido sucediendo las imitaciones como «Jack the Ripper» (Jack el destripador, publicado por St. Brides en 1988) o «Werewolves of London» que, a pesar de no ser una aventura conversacional en el estricto sentido de la palabra, se inspiró en ellas.

Centrándonos ya más en el juego en sí, advertimos al cargar la primera parte (consta de tres, claramente diferenciadas) la gran definición gráfica de la pantalla de presentación. Este gráfico será distinto para cada parte del juego, para que nos ambientemos mejor una vez nos hemos decidido a jugar.

En la primera parte del programa asumiremos el rol del doctor Frankenstein, que no de su criatura, en la búsqueda del monstruo. Ya en el principio nos daremos cuenta de la calidad del mismo por la elegancia y detallismo de las descripciones. Es maravillosa la forma que tiene Rod de utilizar los adjetivos para crear la atmósfera opresiva y asfixiante que necesitan este tipo de juegos.

La segunda carga empieza en el momento en que el doctor entra en la cabaña del ciego, donde se encuentra también una joven asustada.

La tercera parte cambia el enfoque del juego por completo ya que nuestro papel cambiará y nos convertiremos en la presa, es decir, el monstruo de Frankenstein.

Ahí van unos consejos para los que se atrevan a internarse en el reino del horror y las gárgolas:

- Examinar todos los objetivos que aparezcan descritos en la pantalla ya que hay muchos que tienen una función específica dentro de la historia.
- Como en cualquier buen juego conversacional, la clave está en probar. Cada cosa tiene su utilidad y su lugar, es como un gran puzzle en el que podemos mover las piezas con mucha facilidad.



msxclub

DE MAILING

OLVIDATE DEL JOYSTICK TRADICIONAL...

YANJEN

Un nuevo concepto
de controlador
de juegos y gráficos digitales.

La respuesta inmediata
y digital a todas las acciones.

La revolución de los joystick al mejor precio.

PVP 2.360 pts. Joystick del año MSX-Club.

Mando
indestructible.

A TRAVES DE MSX-CLUB DE MAILING PUEDES ADQUIRIR JOYCARD DIGITAL YANJEN

ENVIA HOY MISMO ESTE CUPON

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... CP .... Prov. ....

Tel. ....

Deseo recibir ☐ Joycar & Digital Yanjen al precio unitario de 2.360 pts., para lo cual remito talón al portador barrado por un importe de .... ptas. más 240 ptas. en concepto de gastos de envío o giro postal del que adjunto el correspondiente resguardo.

Enviar a MSX CLUB de MAILING, Roca i Batlle, 10-12 bajos 08023-Barcelona







OFF SHORE WARRIOR

Yo estaba pescando tranquilamente en un lago, con canoa y todo. Pasó un día entero, y otro, y otro, y no conseguía pescar nada. Y eso que me habían asegurado que habían muchos peces en esa zona... Un momento, ese ruido hace días que lo oigo, suena cerca de aquí. Voy a ver... Vaya, una carrera de canoas, mejor dicho, de lanchas rápidas. ¡Ahora ya sé quien me asustaba a los peces!

Y es que en el mar no sólo hay agua, quién lo iba a decir...

El juego es la evolución lógica de juegos como FIRE AND FORGET, también de TITUS. En este caso concreto, debemos decir que el programa está mucho más acabado y cuidado tanto a nivel gráfico como de jugabilidad, llegando a imprimirse esa emoción que hasta ahora sólo quedaba en intención.

La prueba consiste en 4 fases muy parecidas entre sí para las que se te concederán un número específico de misiles. A pesar de todo, siempre puedes recoger alguno mientras vas navegando...

- Fase 1: lake Michigan / 4 adversarios / 2 misiles iniciales.
- Fase 2: lake Victoria / 5 adversarios / 3 misiles iniciales.
- Fase 3: Finland Gulf / 6 adversarios / 4 misiles iniciales.
- Fase 4: Lake Baikal / 7 adversarios / 5 misiles iniciales.

La prueba se inicia en el año 2049 y una vez terminadas las cuatro fases se vuelve a empezar por lake Michigan pero al año siguiente.

Probablemente, os sintáis desorientados durante las primeras partidas, pero eso es momentáneo, en cuanto os situéis encabezaréis las calificaciones de todas las carreras. Pero para los rezagados ahí van unos trucos:

- Tus primeros oponentes, no muy experimentados, son fácilmente destruibles. Ya sabéis qué hacer. Eso sí, esperad a que el enemigo esté realmente a tiro, ya que los misiles son difícilmente recuperables y luego todos protestaréis...
- Cuando vemos a las lanchas, ahí, tan lejos, parece que nunca llegarán siquiera a tocarnos. Pero luego, y con una rapidez endiablada, intentarán empujarnos a las rocas que circundan el recorrido. Cuidado con ellas.
- En los primeros años podemos dedicarnos a recoger misiles navegando, ya que posteriormente, será aconsejable destruir todas las lanchas que sea posible. Tendréis que ahorrar...
- Cuando las lanchas te intenten adelantar, puedes empujarlas hacia las rocas tocándolas por los lados. Será mucho más difícil de lo que parece ya que se mantienen ligeramente por delante de nosotros y al tocarlas estallaremos.
- Las rocas son buenos puntos de referencia a la hora de ver a qué distancia se encuentran nuestros adversarios.
- A pesar de que las carreras se desarrollan en tranquilos lagos se forman olas que nos harán saltar por los aires. En ese momento nuestra velocidad disminuirá notablemente y los otros aprovecharán para adelantarnos. Eso es algo que no se puede evitar, ya que las olas ocupan la pantalla horizontalmente sin darte opción a esquivarlas (claro que nuestros oponentes parecen inmunes a las olas).
- Probablemente a muchos de vosotros se os haya ocurrido colocaros en alguno de los extremos de la pantalla, más allá de donde aparece el cinturón de rocas. No, no lo hagáis ya que al principio va bien pero luego el cinturón se va estrechando hasta alcanzarte.
- Olvidaros de las bonificaciones que se reciben por ganar la carrera, si queréis sobrevivir, conformaros en quedar entre los tres primeros. De esta manera siempre os calificaréis y recibiréis importantes premios en puntos.
- En algún momento del juego aparecerán más de tres lanchas juntas formando una barrera que parece infranqueable. En ese momento hemos de inclinar ligeramente nuestra lancha a la derecha y disparar un solo misil. Daremos a la segunda lancha empezando por la derecha y nos colocaremos en su lugar sin mayores inconvenientes.

Cuando has terminado una partida te das cuenta de lo que es realmente este juego: adictivo. Es uno de esos programas que a pesar de no tener ningún incentivo claro de cara al jugador, inducen a seguir, a seguir y a seguir hasta terminar con todos los guerreros de la galaxia.

También es de recibo reconocer el esfuerzo realizado por los autores intentando que FIRE AND FORGET quedara lejos de este OFF SHORE WARRIOR. Su calidad no es comparable a nivel de jugabilidad y adicción.

Pues nada, lo dicho: ni bueno, ni malo, sino todo lo contrario.

...Y parece que ya se ha acabado de cargar. A ver si esta vez duro dos años más...

Por Jesús Manuel Montané.



Déjate llevar a las estrellas.

Deja ya de lado el típico juego de mata-marcianos para introducirte en un mundo que parecía lejano. Skyfox no es un mata-marcianos, es un simulador de vuelo interplanetario en el que debes luchar contra los Xenomorfos.

EL JUEGO

En este juego nos convertimos en un Warpwarrior de la Federación Terran, y debemos aniquilar a los Xenomorfos, ya que están preparando una insurrección desde la base estelar de Xeno Cebra.

Para defendernos de los enemigos nos asignan el Skyfox II, que es una nave que han desarrollado los ingenieros y científicos de la Federación.

Antes de lanzarnos al espacio debemos designar la dureza de la misión que deseamos realizar. Para ello necesitamos escoger el nivel, que varía entre Cadete, Ala, Jefe de Vuelo, Comandante de Escuadrón o As de la base.

Como nunca hemos pilotado una nave espacial, escogemos el nivel más sencillo. Podemos informarnos de la misión escogida, al igual que podemos revisar nuestro caza antes de despegar.

Tras saber todo esto ya podemos introducirnos en la cabina de la nave para familiarizarnos con los instrumentos y hacernos con los mandos. Vemos que tenemos los indicadores de fotones, el testigo de piloto automático, punto de mira, y muchos controles que nos harán más fácil nuestra misión.

EN EL ESPACIO EXTERIOR

Nos disponemos a despegar. Tras abrir las compuertas, somos lanzados al exterior de la base, y vemos a través de la cabina el espacio exterior. Vemos en nuestra pantalla de radar la base que estamos abandonando. Damos potencia a nuestros motores y nos adentramos en un mundo desconocido. Nuestras órdenes han sido claras: aniquilar a todos los enemigos. Estos no tardan en aparecer y debemos disparar con las armas que poseemos. Estas dependen del nivel escogido. Tenemos bombas de fotones, disruptores y minas antimateria. Si tenemos buena puntería usaremos los disruptores apuntando con el objetivo, y si se nos escapa del punto de mira podemos lanzar bombas de fotones, que se dirigen hacia el enemigo. Las minas antimateria caen por la popa de la nave, quedando errantes por el espacio con el fin de que los enemigos tropiecen con ellas.

Poseemos un mapa con coordenadas donde podemos consultar la posición que ocupa nuestra nave en el espacio en un momento concreto. Nos debemos dirigir hacia la base enemiga, pero está muy lejos, y pilotar hasta allí sería muy cansado. Por ello nuestra nave cuenta con el piloto automático que podemos programar para que conduzca nuestra nave a un punto determinado del espacio. Introducimos las coordenadas del destino y conectaremos el piloto automático. Creíamos que podíamos abandonar los mandos cuando de repente nos vimos inmersos en una lluvia de asteroides. Rápidamente desconectamos el piloto automático para disponernos a esquivar los asteroides. Virando rápido conseguimos ir salvando los obstáculos, pero hay uno que viene directo hacia nuestro Skyfox y es imposible esquivarlo. Disparamos varios disruptores y el asteroide estalla casi en nuestras narices. Poco ha faltado para tener una colisión frontal con una gran masa de

piedra. Al salir de la zona de asteroides vemos a través de nuestras pantallas los daños ocasionados por algunos asteroides que nos han rozado. Tenemos deterioradas las células fotónicas, por lo que nos es imposible a partir de ahora disparar las bombas de fotones.

Volvemos a conectar el piloto automático para dirigirnos hacia la base Cebra; pero debemos buscar una base amiga para intentar reparar los daños producidos por los asteroides. Por suerte aparece en nuestro scanner el relieve de una base amiga. Nos disponemos a aterrizar en ella para cargar armamento y reparar los desperfectos. Para ello nos acercamos lentamente y pedimos permiso para aterrizar. Nos preguntan la contraseña, que consiste simplemente en dar el nombre de la base que tenemos en el mapa. Como hemos llegado a la base de Charlie, introducimos la contraseña correspondiente y tomamos tierra. Tras reparar los daños y llenar los depósitos de munición, volvemos al espacio donde unas naves enemigas acechan nuestra posición. Durante unos momentos creemos que vamos a ser derrotados, pero un disparo certero acaba con la última nave enemiga. El camino hacia la base Cebra está repleto de naves enemigas, y no podemos enfrentarnos a todas ellas ya que no tendríamos la suficiente munición para ir y volver, por lo que debemos esquivar a los enemigos lo máximo posible. Para ello, nuestra nave cuenta con sistemas de camuflaje y escudos, que nos ayudan a pasar desapercibidos y nos protegen de los enemigos.

Conectamos de nuevo el piloto automático rumbo a la base de Xeno Cebra. Atravesamos otro campo de asteroides pero esta vez no tiene consecuencias para nuestra nave y salimos ilesos.

En poco tiempo nos acercamos a la base Cebra, y ésta aparece en nuestro scanner, por lo que desactivamos el piloto automático para controlar detalladamente la operación de ataque. En las inmediaciones hay gran número de enemigos, pero nos abrimos paso entre ellos y llegamos a la base, hacia donde apuntamos nuestras bombas de fotones, única arma capaz de aniquilar una de estas bases. Con una potente ráfaga conseguimos destruir esa base y por ello sólo queda volver a casa.

OBJETIVO CONSEGUIDO

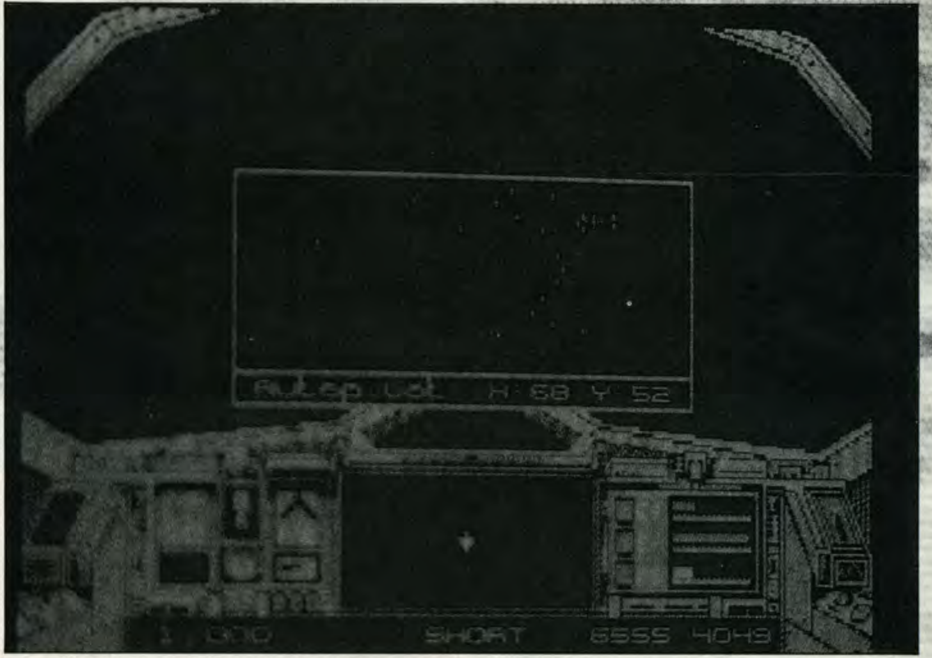
La misión no ha sido demasiado difícil ya que estábamos en un nivel de mínima dificultad, pero creemos que tardaríamos mucho en poder superar la misma misión en un nivel más complicado.

Aparte de esta misión que os comentamos, existen otras muchas misiones que dependen del nivel de juego. Algunas de ellas son:

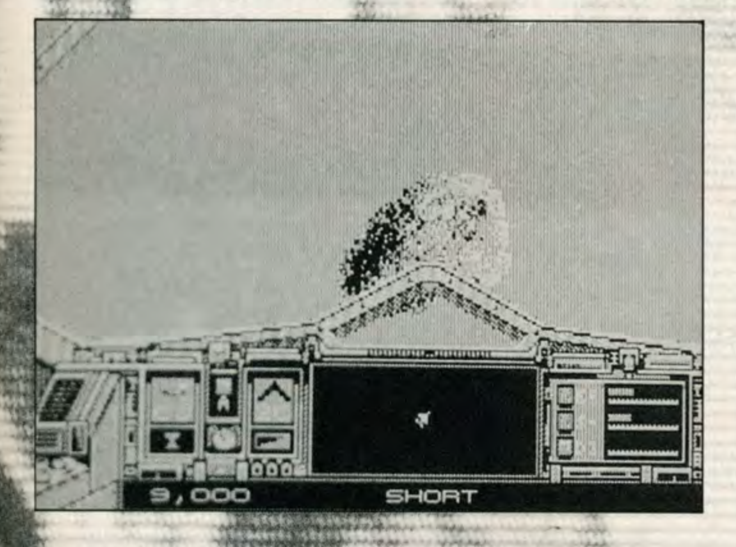
- Destruir misiles enemigos que se acercan a tu base.
- Repeler invasiones.
- Hacer de escolta a una nave amiga.
- Escoltar al embajador Grace.
- Defender la base Charlie de una invasión.
- Ir en busca de información.
- Destruir una Estrella de la Muerte.
- Encontrar una base secreta de los Xenomorfos.

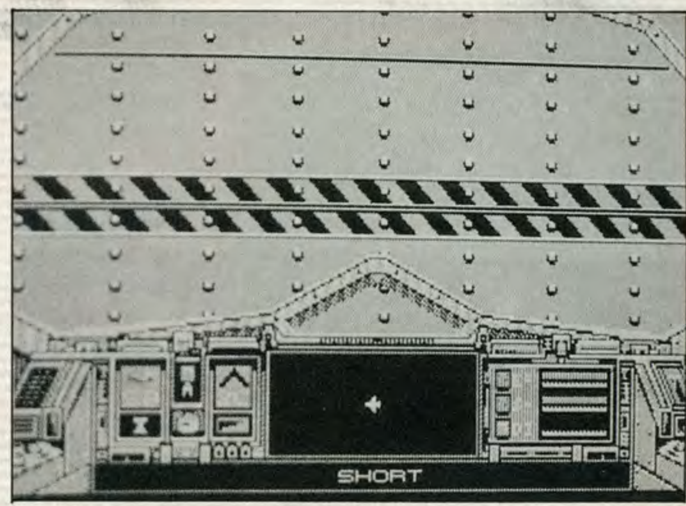
Existen unos puntos en el espacio que son como una especie de agujeros negros que producen una alteración tiempo-espacio y que al introducirte en ellos, te transportan a otro punto del espacio.

Nosotros hemos llevado a cabo una misión, pero tú puedes conseguir muchas más con este juego que comercializa Dro Soft en nuestro país para tu PC o compatible. ●



Skyfox II rompe con la tradicional imagen que teníamos de los mata-marcianos. En la foto superior podemos observar la pantalla de pilotaje en el momento en que consultamos el mapa estelar.







Este es el argumento del último programa de Opera Soft que nos ha sorprendido, como siempre, por su alta calidad y refinamiento. El juego está dividido en dos niveles que se cargan por separado, teniendo que terminar el primero para poder acceder a la clave de acceso del segundo.

Cada uno de los niveles está dividido en varias fases distintas, fácilmente identificables por el cambio en el entorno gráfico que se puede ver. En la primera, nuestra misión será ayudar a Bully a rescatar a Mónica (transformada en halcón) de una gran jaula en la que está prisionera, para luego llevársela a las profundidades submarinas, momento en el que Bully se convertirá en pez y Mónica en una despampanante mujer. En esta ocasión deberemos guiar a Mónica hasta el santuario, donde se producirá el anhelado eclipse.

En la parte inferior de la pantalla podremos distinguir una pequeña ventana en la que aparecen el sol y la luna. A medida que vayamos avanzando se irán acercando más y más, lo que nos podrá dar una idea de lo cerca que está la conclusión del juego.

Nivel 1

En este nivel encontraremos una gran variedad de enemigos con comportamientos completamente distintos entre sí. Por este motivo nos detendremos a analizarlos con detenimiento:

El bestiario:

RATONCILLOS SALTARINES

Grado de peligrosidad: 7.

Trayectoria: en zig-zag vertical, dando saltos intentando alcanzarte.

Comportamiento a seguir: salto en la misma dirección y eliminación inmediata.

Particularidades: Sólo aparecen en el nivel 1, pero tendremos que ir con mucho cuidado con ellos ya que su trayectoria es increíblemente rápida y precisa. Situarnos en la parte alta de la pantalla para su eliminación.

BUITRES

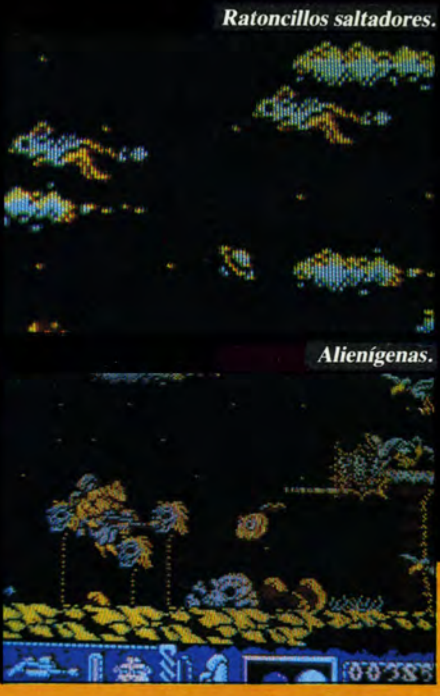
Grado de peligrosidad: 5.

Trayectoria: desplazamiento horizontal continuo. Altitud variable.

Comportamiento a seguir: ponerse a su altura y disparar con el arma cargada casi a tope.

Particularidades: Aunque su gráfico cambie a lo largo del juego, se puede distinguir fácilmente la reaparición del buitre durante el juego. Se pueden presentar en solitario, sin constituir prácticamente ningún peligro de consideración, y también en





Ratoncillos saltadores.

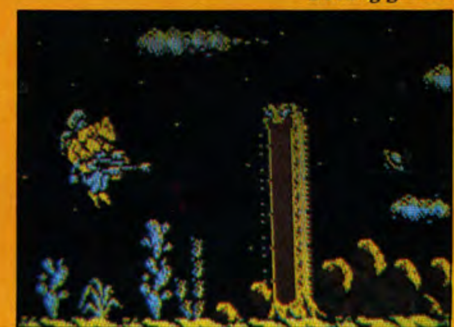
Alienígenas.



Duendes armados.



Dentaduras.



Bocas gigantes.

formación con el peligro de recalentamiento del arma por disparo continuo.

ALIENIGENAS

Grado de peligrosidad: 8.

Trayectoria: desplazamiento horizontal continuo y extremadamente veloz. Altitud variable.

Comportamiento a seguir: esquivar siempre que sea posible.

Particularidades: Este es uno de los enemigos más peligrosos del juego cuando aparecen en los pantanos. Al desplazarse tan rápidamente no permiten, en el caso de estar en una plataforma, saltar a tiempo de ella. En otros casos proceder como anteriormente se ha descrito.

DUENDES ARMADOS

Grado de peligrosidad: 9.

Trayectoria: seguimiento del jugador más o menos continuo.

Comportamiento a seguir: acercarse y moverse en zig-zag disparando sin parar.

Particularidades: Al encontrarnos con uno de estos enemigos sabremos que hemos superado una de las fases que componen el nivel 1, ya que se presentan siempre al final de ellas. Son muy peligrosos y lo mejor es mantenerlos en la parte alta de la pantalla. Es peligroso el recalentamiento del arma.

DENTADURAS

Grado de peligrosidad: 3.

Trayectoria: uniforme, manteniendo ondulaciones ascenso/descenso.

Comportamiento a seguir: seguimiento del itinerario y disparo continuo hasta la destrucción del enemigo.

Particularidades: Se encuentran en los pantanos y el bosque y no son un gran problema excepto cuando se presentan en conjunción con un alienígena.

Pueden ser un estorbo durante la vuelta atrás en busca de Mónica.

BOCAS GIGANTES

Grado de peligrosidad: 3.

Trayectoria: desplazamiento vertical ascenso/descenso sin movimiento horizontal.

Comportamiento a seguir: desplazamiento al límite superior y movimiento horizontal.

Particularidades: Aparecen en las dos primeras fases del nivel 1 y no pueden suponer peligro alguno incluso cuando se produce una formación de buitres a su alrededor. Pueden ser mínimamente peligrosos si aparecen en la zona de los pantanos a la vez que los alienígenas.

ABEJAS

Grado de peligrosidad: 6.
Trayectoria: desplazamiento horizontal continuo. Altitud variable.
Comportamiento a seguir: ponerse a su altura y disparar constantemente.
Particularidades: Aparecen superada la mitad del nivel 1. Son unos de los derivados buitres aunque son más peligrosos al ser más pequeños y mínimamente más rápidos. Han de ser destruidos nada más salir, sobre todo cuando se presentan en formación de ataque, en la que suelen haber unos ocho ejemplares.

MUROS DESLIZANTES

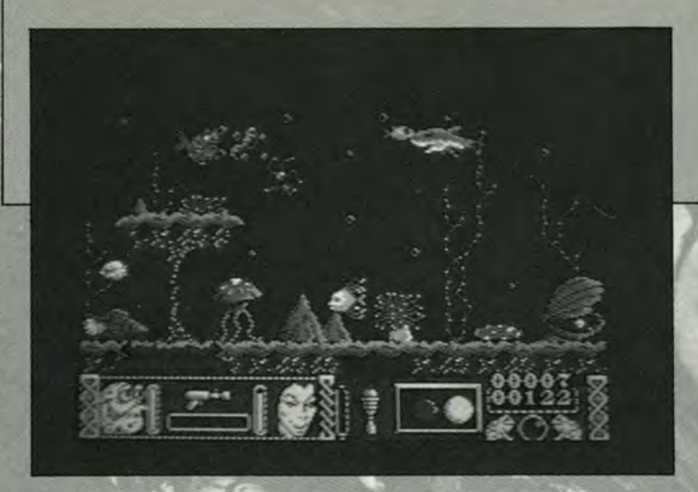
Grado de peligrosidad: 2.
Trayectoria: uniforme, manteniendo itinerario de ascenso/descenso sin desplazamiento horizontal.
Comportamiento a seguir: esquivar.
Particularidades: No suponen un peligro inmediato, ya que sólo hemos de acercarnos hasta que la punta de nuestra arma esté rozando el muro. Entonces, cuando se eleve pasamos con toda tranquilidad y a otra cosa...

MANOS SEÑALIZADORAS

Grado de peligrosidad: 6.
Trayectoria: uniforme, manteniendo itinerario de ascenso sin desplazamiento horizontal. Velocidad fija.
Comportamiento a seguir: elevación por turbopropulsor y esquivar.
Particularidades: Por su forma parecen señalar que hay algo en el techo de la habitación donde se encuentra la mano. Muchos de los jugadores intentarán encontrar un punto flaco en la estructura del techo para provocar la abertura de algún segmento, pero no es así. Tendremos que decantarnos por pensar que la forma del enemigo es únicamente casual.

ITINERARIO A SEGUIR EN EL NIVEL 1:

En este nivel el personaje que tendremos que manejar será Bully. Las veinte vidas que se nos conceden al empezar la partida son mínimas considerando la cantidad de peligros con los que nos enfrentaremos.



Al comenzar nos dirigiremos hacia la derecha y al cabo de unos pocos segundos encontraremos una de las bocas gigantes anteriormente descritas en el bestiario. Si nos detenemos a observarla veremos que mantiene siempre un ritmo fijo de ascenso/descenso. Una vez cojamos el ritmo de la cadencia subiremos a la parte superior de la pantalla y avanzaremos a la derecha cuando la boca esté bajando. Es posible que si esperamos durante demasiado tiempo se formen algunas formaciones de buitres que tendrán que ser destruidas de inmediato.

Una vez superado este obstáculo seguiremos por unos segundos hacia la derecha y encontraremos una jaula en la que se encuentra nuestra querida Mónica en forma de halcón. Dispararemos a los barrotes pero veremos que la jaula no se abre. Seguimos andando hacia la derecha y tendremos que eliminar a alguna que otra rata saltarina y a alguna formación de buitres. Encontramos otra boca gigante y luego nuestro primer peligro de importancia: un duende armado. Ojo al parche: una vez superada la segunda boca gigante nos desplazamos a la parte superior de la pantalla, hacia la mitad de la misma, y avanzamos lentamente hasta hallar al duende. Entonces empezamos a disparar sin parar, dejándonos caer y volviendo a subir constantemente, con lo que el duende se desorientará y será presa fácil de nuestros disparos.

Una vez destruido el duende nos internaremos en la segunda fase, los pantanos. En esta fase iremos saltando de plataforma en plataforma siguiendo la táctica anteriormente descrita para superar las bocas gigantes y las dentaduras, que no nos van a suponer muchos dolores de cabeza. Cuando lleguemos al final de esta fase encontraremos de nuevo un duende. En esta ocasión nos mantendremos encima de la plataforma más próxima disparando sin parar.

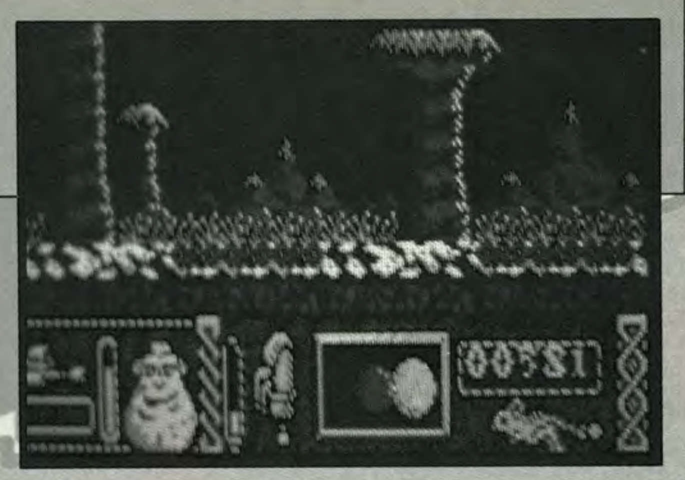
En esta fase encontraremos una llave nada más comenzar que tendremos que recoger, ya que supone la libertad para Mónica: volvemos hacia atrás hasta encontrar la jaula y con solo tocarla, el halcón saldrá y ya te seguirá durante todo el rato. Eso sí, tendremos que protegerlo ya que cada enemigo que toque a nuestra Mónica hará que baje su barra de energía. Tengo que advertir que si la energía de Mónica se acaba, el juego también lo hará, aunque Bully sobreviva. Si corremos demasiado deprisa el halcón nos perderá, por lo que iremos un poco más despacio que antes ya que luego tendremos que volver a buscarlo. En algún momento puede que el animal se quede igualmente fuera de la pantalla, pero con sólo detenernos por unos segundos volverá.

En el bosque aparecerán formaciones de abejas que nos atacarán de igual forma que las de los buitres. Ya sabéis qué hacer. Si conseguimos llegar al templo mágico saltaremos una mano indicadora, sortearemos un muro deslizante y finalmente se producirá el eclipse. Entonces asistiremos a una curiosa escena en la que Bully se transforma en pez y Mónica vuelve a su forma humana. Al cabo de unos segundos aparecerá en la pantalla la clave de acceso a la segunda carga que, en la versión Amstrad, es: 2414520.

Abejas.







dirección continuos dependiendo del ataque del jugador.

Comportamiento a seguir: ataque directo manteniendo distancia prudencial.

Particularidades: Aparecen durante prácticamente todo el nivel pero más durante las primeras fases del mismo. No suponen un gran peligro si disparamos unas andanadas en cuanto aparezca en la pantalla, ya que se asustará y escapará, aunque volverá a aparecer posteriormente.

Y se acabó el nivel 1. Preparaos para los peligros de la segunda carga y relajáos, después ya no podréis hacerlo...

Nivel 2

Aquí las cosas se pondrán realmente mal ya que la cantidad de enemigos es ingente y la variedad superior al primer nivel. En algunos momentos las zonas que quedarán para nuestro movimiento serán realmente escasas. Así las cosas, el bestiario será todavía más útil que de costumbre.

El Bestiario

RANAS SALTARINAS

Grado de peligrosidad: 7.

Trayectoria: en zig-zag, dando saltos similares a los de los ratones.

Comportamiento a seguir: ataque directo o colocarse por debajo de las mesetas que se forman.

Particularidades: Sólo aparecen en el nivel 2, aunque prácticamente durante todas las fases del mismo. Su comportamiento es muy similar al de los ratoncillos de la primera carga, aunque son más peligrosos al estar acompañados de otros enemigos.

BARRILES

Grado de peligrosidad: 8.

Trayectoria: desplazamiento continuo horizontal y extremadamente veloz. Altitud variable y alterable durante el ataque.

Comportamiento a seguir: esquivar cuando se presente en la parte superior.

Particularidades: Pueden aparecer en cualquier momento y son extremadamente peligrosos ya que en algunas ocasiones son prácticamente imposibles de distinguir entre la multitud en lucha.

CABALLITOS DE MAR

Grado de peligrosidad: 3.

Trayectoria: variable pero principalmente oscilación ascenso/descenso con avance horizontal continuo.

Comportamiento a seguir: destrucción inmediata.

Particularidades: Aparecen en muy contadas ocasiones y no suponen ningún peligro, sólo pueden llegarnos a tocar si se meten dentro de alguna de las mesetas.

ALGAS

Grado de peligrosidad: 9.

Trayectoria: ascenso

Comportamiento a seguir: esquivar.

Particularidades: En un principio se hallan escondidas entre la tierra pero cuando pasas por encima saltan y te agarran hasta estrangularte. Puede ser peligroso cuando se persigue a un tiburón ya que no nos fijamos en el suelo.

TIBURONES

Grado de peligrosidad: 8.

Trayectoria: variable, cambios de dirección continuos dependiendo del ataque del jugador.

Comportamiento a seguir: ataque directo o esquivar sin mayores problemas.

BALLENAS

Grado de peligrosidad: 6.

Trayectoria: variable, cambios de dirección continuos dependiendo del ataque del jugador.

Comportamiento a seguir: ataque directo o esquivar sin mayores problemas.

Particularidades: No se prodigan mucho en ninguna de las fases del segundo nivel y son fácilmente destruible dada su lentitud de movimientos y la aparición cerca de las mesetas submarinas. En la mayoría de las ocasiones es más interesante esquivarlo sin disparar.

BARCO

Grado de peligrosidad: 8.

Trayectoria: desplazamiento horizontal continuo adelante/atrás con desapariciones intermitentes.

Comportamiento a seguir: ascenso sin llegar al límite superior.

Particularidades: Este es sin duda uno de los enemigos más originales de los que aparecen durante el juego y en los que se nota la buena mano de los programadores de Opera Soft. Su comportamiento es difícilmente predecible y la única defensa que tenemos es el ascenso a la parte superior sin llegar a tocar el casco del barco, cosa que provocaría nuestra destrucción inmediata.

PECES INOFENSIVOS

Grado de peligrosidad: 3.

Trayectoria: movimiento continuo en todas direcciones.

Comportamiento a seguir: ignorar.

Ranas saltarinas.



Barril.



Ballena.



Particularidades: No tenemos que preocuparnos por ellos ya que no nos pueden matar aunque nos toquen. Están puestos sólo para despistar al jugador, cosa que en algunos momentos de mucho movimiento se puede llegar a conseguir.

DELFINES

Grado de peligrosidad: 9.

Trayectoria: movimiento en todas direcciones y desplazamiento horizontal continuo.

Comportamiento a seguir: ignorar.

Particularidades: Este bicho nos dará más de un dolor de cabeza ya que después de destruirlo nosotros mismos seremos eliminados en un principio sin saber el motivo. Si observamos detenidamente la parte izquierda de la pantalla veremos como salen tres veloces arpones que serán prácticamente imposibles de esquivar. Por tanto lo más conveniente será ignorar al delfín en cuestión.

CALAMARES

Grado de peligrosidad: 8.

Trayectoria: movimiento horizontal continuo con pequeñas oscilaciones ascenso/descenso.

Comportamiento a seguir: ascenso hasta la altura del enemigo y destrucción inmediata.

Particularidades: Estos calamares vienen a comportarse como los caballitos de mar pero se mueven mucho más rápidamente por lo que son más peligrosos y solamente vulnerables en la cabeza. Cuando nos metemos por alguna meseta estrecha es muy difícil acertarles dado que siempre llegan un poco más alto que nosotros.

DUENDES ARMADOS

Grado de peligrosidad: 9.

Trayectoria: seguimiento del jugador más o menos continuo.

Comportamiento a seguir: acercarse y moverse en zig-zag disparando sin parar.

Particularidades: Al encontrarnos con uno de estos enemigos sabremos que hemos terminado una de las fases del nivel 2, ya que se presentan siempre al final de ellas. Se comportan de igual manera a los duendes del primer nivel excepto por su traje de submarinista y la sustitución de las balas por arpones como munición.

GAMBAS (o al menos lo parecen)

Grado de peligrosidad: 5.

Trayectoria: desplazamiento horizontal continuo. Altitud variable.



Peces inofensivos.



Duendes armados.



Gambas.

Comportamiento a seguir: ponerse a su altura y eliminar.

Particularidades: Se comportan de igual forma que los buitres, pero no suelen aparecer por separado, siempre lo hacen en formación, siendo más peligrosos cuando aparecen por detrás de las mesetas.

Itinerario a seguir en el nivel 2:

En esta segunda carga nuestro deber será ayudar a rescatar a Bully, convertido en pez, para que llegue junto a Mónica al santuario en el momento del eclipse y vuelvan a ser felices como antes del hechizo. Al igual que ocurría en el primer nivel tendremos que proteger a Bully de las garras de nuestros enemigos ya que de lo contrario el juego terminará a pesar de que Mónica siga en activo. Por lo demás el juego es prácticamente idéntico a la primera carga pero con los papeles cambiados, a pesar de que Mónica (en contra de lo que pueda parecer) tiene las mismas facultades que su partenaire en la antigüedad. El peligro del recalentamiento del arma es mucho más delicado dada la gran cantidad de enemigos con los que nos enfrentamos.

Avanzamos hacia la derecha intentando evitar a las ranas saltarinas y tratando de mantenernos en la parte baja de la pantalla por culpa de la gran cantidad de enemigos inmóviles de la parte superior (barco incluido). Tendremos que fijarnos en dónde ponemos a la chica porque puede caer en infinidad de agujeros de los que nunca saldrá. Pasado un rato llegaremos al primer duende armado. Nos puede parecer más peligroso que los que encontramos en el nivel 1 ya que dispara con mayor frecuencia, pero no lo es. Siguiendo la táctica de siempre se puede superar sin mucha dificultad. Eso sí, es posible que pasemos por debajo de él sin destruirle, siguiendo por la derecha: no lo hagáis ya que luego el duende se dará la vuelta y sus arpones os alcanzarán sin vacilar.

Y ya estamos en la segunda fase del nivel: las cavernas. Este fragmento del juego es de los más peligrosos dadas las estrecheces que pasaremos para superarlo. Es en estos momentos cuando aparecen las ballenas y los caballitos de mar (ver bestiario).

Veremos que por debajo de nosotros hay precipicios que parecen infinitos. Pues bien, si probamos a dejarnos caer por uno de ellos desapareceremos de la pantalla y en unos segundos volveremos a aparecer por la parte de arriba. Resumiendo: ignorarlos.

En determinados tramos del camino se dividirá en dos y es fácil que escojamos el incorrecto. En este caso deberemos dar marcha atrás y volver a intentarlo.

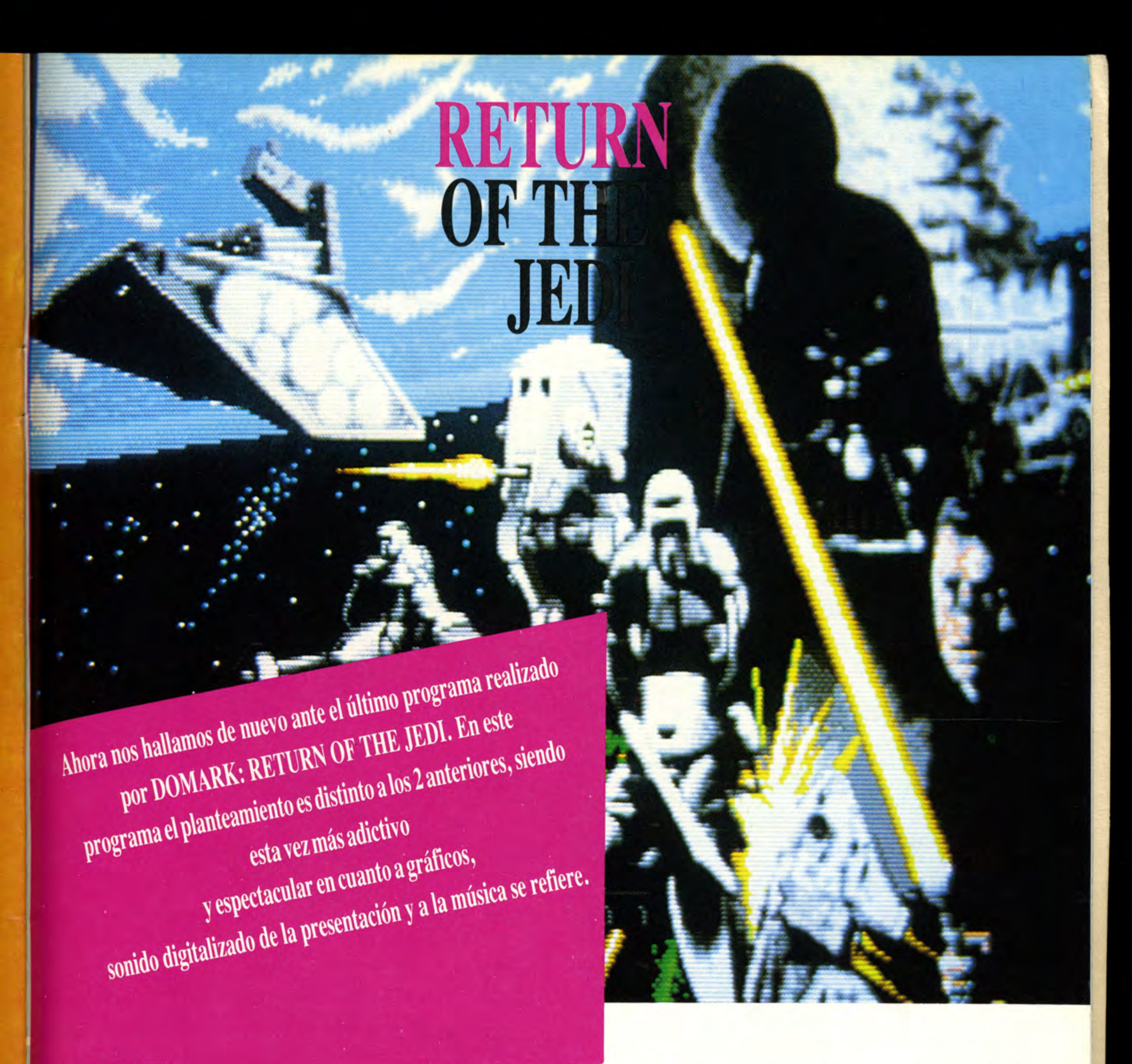
Una vez llegados al santuario completaremos el juego y se nos premiará con una romántica escena que no os voy a desvelar, pero que vais a disfrutar sin duda. Entonces nos daremos cuenta de lo felices que somos por haber conseguido que la pareja se reuna de nuevo... claro que sólo hasta que apaguemos de nuevo el ordenador.

Conclusión

Estamos ante un juego con el que disfrutaremos al máximo a pesar de su alto nivel de dificultad. Los gráficos están muy bien realizados y son más propios de un ordenador de 16 bits que de un Amstrad. Pero lo más destacable del programa es su atmósfera: nos hace vivir intensamente las situaciones planteadas y, resumiendo, nos devuelve a los orígenes del software de entretenimiento: la AVENTURA.

Gracias a Opera por habérnosla devuelto.

RETURN OF THE JEDI



Ahora nos hallamos de nuevo ante el último programa realizado por DOMARK: RETURN OF THE JEDI. En este programa el planteamiento es distinto a los 2 anteriores, siendo esta vez más adictivo y espectacular en cuanto a gráficos, sonido digitalizado de la presentación y a la música se refiere.

LA HISTORIA

Dar Vather y las fuerzas del mal intentarán apoderarse de la galaxia, y también, como no, de la Tierra. Aquí es donde entras tú jugando un papel importante, Luke Skywalker. Nadie más que tú podrás combatirlo, no pierdas esta oportunidad ni te dejes vencer por las fuerzas del mal. Prepara tu habilidad, reflejos y tu joystick, pues puede que no salgas con vida de esta misión.

EL JUEGO

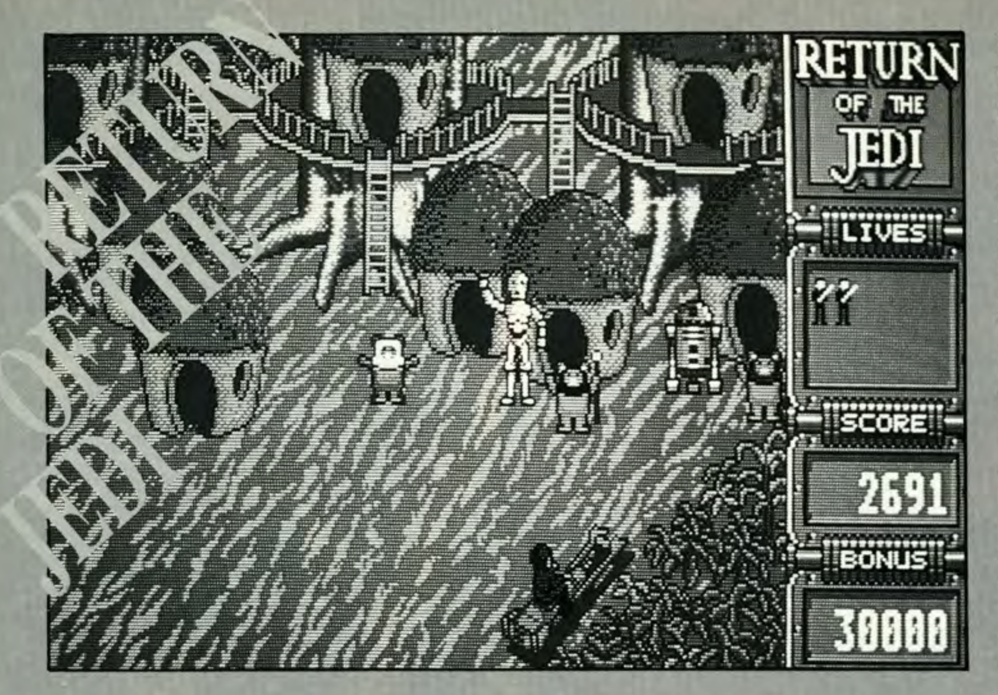
Al principio de éste podremos seleccionar distintos niveles de dificultad. Entre ellos hallaremos los siguientes: EASY (fácil), MEDIUM (medio) y HARD (difícil o duro), con sus respectivos bonus, en el medio 30.000 y en el difícil 60.000 puntos, claro está al superar la fase.

Nuestro equipo está compuesto por una «motonave» equipada con una ametralladora, la cual nos ayudará a destruir a posibles enemigos que estén dispuestos a impedir nuestra difícil misión. También contamos con el Halcón Milenario a los mandos de Han Solo y la princesa Leia, con el cual tendremos que destruir el reactor atómico de la DEATH STAR. Y por último de un robot articulado para el difícil y escabroso terreno de los bosques del poblado de los simpáticos leñadores EWOK.

FASE I

Nos hallamos sobre nuestra motonave, y salimos propulsados. Estamos situados en el bosque EWOK, en el cual tendremos que sortear con habilidad los árboles y al mismo tiempo tendremos que luchar con las motonaves con que cuentan nuestros enemigos. Podremos destruirlas empujándolas contra los laterales o contra los árboles. Al mismo tiempo tendremos que evitar colisionar contra los árboles, y que las motonaves se coloquen detrás nuestro ya que cuando estemos en su punto de mira no se lo pensarán dos veces para acabar con nosotros.

Contaremos con una positiva ayuda, nuestros amigos los EWOKS, que se hayan por el bosque ayudándonos con una cuerda, extendida por el suelo y que cuando pasemos sobre ella levantarán; destruyendo a las



posibles motonaves que nos sigan por detrás. Pero tendremos que colocarnos bien, ya que de otra forma, debido a la elevada velocidad, colisionaremos contra los árboles. Nuestros amigos nos ayudarán una vez más con dos troncos situados paralelamente y dejando un hueco entre ellos. Aquí es por donde deberemos pasar. Acto seguido se cerrarán rápidamente, impidiendo el camino a nuestros enemigos.

En niveles superiores a éste, encontraremos dos enemigos más, que son el tronco y el hombre murciélago, los cuales no podremos destruir. Cuando veamos el tronco lo intentaremos esquivar o bien pasar por en medio de éste obteniendo una pequeña cantidad de bonus. El hombre murciélago nos tirará piedras. Lo único recomendable para no perder una vida será efectuar una maniobra hacia el lateral derecho; en caso de no desplazarnos a tiempo nos será imposible esquivar las mortíferas piedras.

Tras el largo y peligroso camino llegaremos felizmente a la aldea de los EWOKS, junto con nuestros simpáticos robots C3PO y R2D2, que nos saludan cordialmente dándonos ánimos para continuar la partida.

FASE II

En esta fase pilotaremos el Halcón Milenario y nuestra misión consistirá en destruir el generador principal de energía de la DEATH STAR, la Estrella de la Muerte. Para ello deberemos esquivar los soportes y los disparos de las naves que nos siguen. Cuando lleguemos al reactor nos comunicarán que lo destruyamos inmediatamente, acto seguido nos situamos en medio de la pantalla y disparamos sin cesar. Una vez destruido explotará. Tened cuidado con el fuego ya que nuestro avance será invertido al de cómo hemos llegado. No te desesperes ya que pronto te harás con el dominio de la nave, y saldrás al exterior observando cómo explota la Estrella de la Muerte en mil pedazos.

En niveles superiores a éste hallaremos una especie de prensa que, intentamos pasar por debajo, nos va a aplastar. Por lo tanto ya sabes, no pases por debajo de ella. También se incrementará el número de naves que nos persiguen.

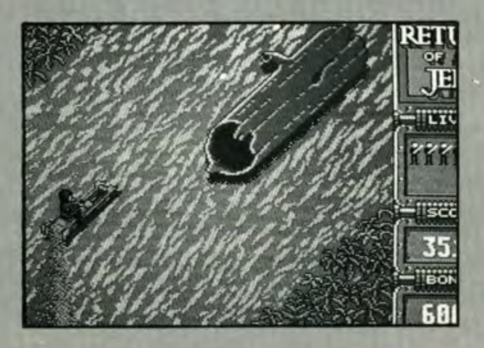
FASE III

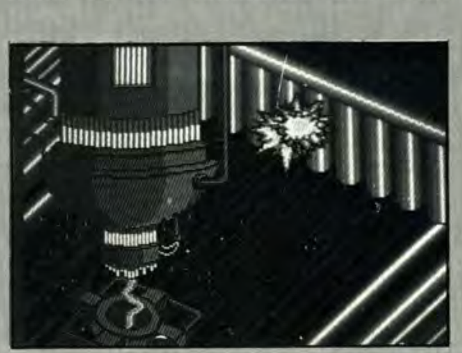
En esta fase manejaremos el robot articulado, encontrándonos en la zona de los leñadores EWOKS. Nuestros amigos se han olvidado de poner cuerdas a los troncos, que al estar apilados caerán directamente hacia nosotros; podemos dispararles o bien intentar esquivarlos. A medida que avancemos observaremos varias pilas de leña esparcidas por todo el camino. No vendrán hacia nosotros pero si nos descuidamos un segundo nos chocaremos contra ellas. En cuanto veamos dos pilas de troncos paralelas dejando un hueco para poder pasar saldremos al espacio hallando una nave nodriza de gran tamaño que circula a poca velocidad, aquí tendremos que destruir unas naves que custodiarán a ésta. Una vez destruidas, volveremos otra vez a la zona de los árboles talados. Más adelante encontraremos una especie de catapulta que lanzará sobre el medio del camino unas piedras azules, con lo cual deberemos desplazarnos rápidamente a derecha e izquierda, a la izquierda es preferible, ya que la catapulta se halla a la izquierda y las piedras saldrán volando hacia la derecha. Continuando nuestro camino nos espera una desagradable sorpresa: dos robots de gran similitud a la nuestra pero con un fin y una causa distintas, intentarán acabar con nosotros; es recomendable destruir a uno de ellos y proseguir nuestro camino, ya que no podremos destruir a los dos a la vez. Superados estos obstáculos, llegaremos a la base y nuestro robot disparará con su láser a la base enemiga, liberando a Han Solo.

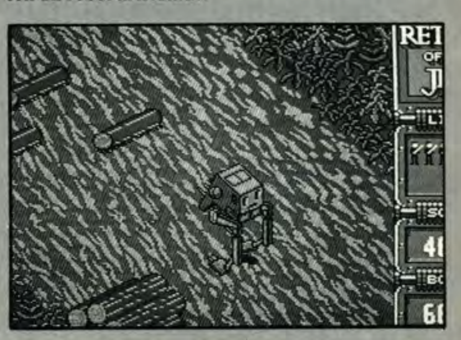
CONCLUSION FINAL

Este programa cuenta con unos gráficos muy cuidados, tanto de fondo, como de los enemigos. Acompañado de una música bien realizada, un movimiento logrado, y también unos detalles muy simpáticos. No descansaremos un momento ya que este juego no dispone de pausa, y pasaremos largos ratos delante del ordenador. Un aplauso para DOMARK.

En esta secuencia de fotos podemos observar las tres fases en que se divide el juego. De izquierda a derecha la fase de las motos volantes, el ataque al reactor con el Halcón Milenario, y la marcha por el bosque Ewok con un robot articulado.





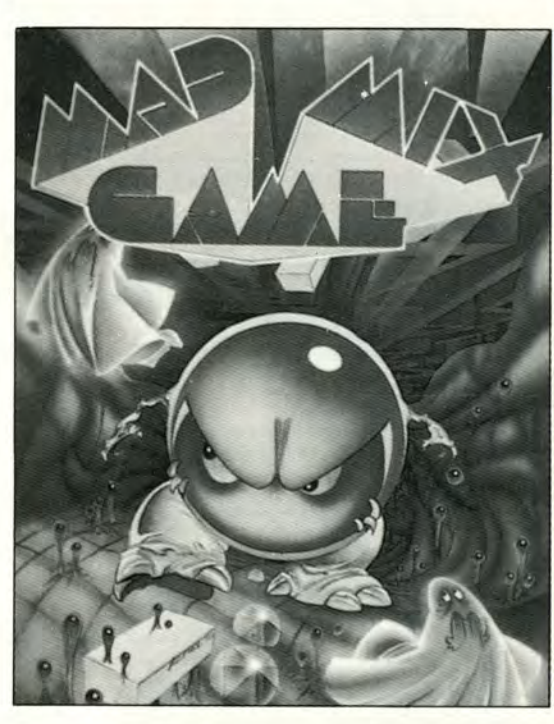




MAS POKES QUE NADIE

MAD-MIX GAME

```
10      '********************************
20      '*  CARGADOR PARA MAD-MIX GAME *
30      '*      POR MARC STEADMAN       *
40      '********************************
50      FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
60      FOR N=3E5 TO 3E5+236 STEP 2: READ A$
70      A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
80      IF S<>&H16C71F THEN ? "DATAS MAL":END
130     BSAVE "MADPOKE.PRG",3E5,N-3E5:?"Ok."
140     DATA 601A,0000,00CA,0000,0000,0000
150     DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
160     DATA 0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D
170     DATA 000C,D0AD,0014,D0AD,001C,0680
180     DATA 0000,0500,2200,D28D,0681,FFFF
190     DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,3F3C,0000
200     DATA 3F3C,004A,4E41,DFFC,0000,000C
210     DATA 4879,0000,00A2,3F3C,0009,4E41
220     DATA 5C8F,3F3C,0007,4E41,548F,4879
230     DATA 0000,0088,4879,0000,0088,4879
240     DATA 0000,008E,3F3C,0003,3F3C,004B
250     DATA 4E41,DFFC,0000,0010,0680,0000
260     DATA 0008,2A40,2C55,3D7C,4E75,3714
270     DATA 3D7C,0020,39D8,4ED6,0000,4E71
280     DATA 4E71,4155,544F,5C4D,4144,5F4D
290     DATA 4958,2E50,5247,0000,4E71,2A1B
300     DATA 451B,7743,414D,4249,4120,454C
310     DATA 2044,4953,434F,2059,2050,554C
330     DATA 5341,2055,4E41,2054,4543,4C41
330     DATA 0000,0000,003A,1606,0600
```





RENAUD

```
10 REM ***********************
20 REM *Cargador para Renaud*
30 REM *      (Spectrum)     *
40 REM *  por Julian Romero  *
50 REM ***********************
60 POKE 23693.0: POKE 23624.0
: CLEAR 24831
LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE
24832
70 POKE 60232,0
80 RANDOMIZE USR 51200
```

HALL OF FAME

El mundo de los videojuegos y de la informática en general necesita de la colaboración de absolutamente todos los usuarios y aficionados para que siga siendo tan vivo como en la actualidad. Por ese motivo hemos creado esta sección, queremos que todos vosotros forméis parte de esta revista para que sea amena e interesante. Atentos...

En cualquiera de las revistas del mercado (incluida la nuestra) encontraréis extensos comentarios sobre determinados juegos de interés general. El problema reside en que es imposible que siempre se conecte con las ideas y las necesidades del jugador ante el programa en cuestión. Luego están las secciones de trucos y pokes en las que los lectores pueden mandar sus descubrimientos, esperando ansiosamente la publicación de los mismos.

¿Os imagináis juntar las dos cosas en una sola? Eso va a ser Hall of Fame, una sección de y para los amantes de la informática.

La idea consiste en lo siguiente: cada cierto intervalo de tiempo se os propondrá el análisis de un programa que, por alguna razón, destaca por su originalidad o su adicción. Una vez conocido el nombre del juego, entraréis en acción. ¿De qué forma? Machacando el juego, probando todo lo que se os ocurra con él, inventando un truco que nos permita volver a los personajes de color naranja o llegar al final siguiendo una técnica concreta. Yo os ayudaré en lo que humildemente pueda, seleccionando los consejos más interesantes para que de esta forma todos nos beneficiemos y podamos disfrutar de un juego a tope. La vigencia del programa propuesto será de unos tres meses (equivalentes a tres números de Mega-Joystick). Pasado este tiempo, se cambiará la propuesta y todas las cartas que se reciban tratando sobre el tema anteriormente mencionado, serán automáticamente destruidas.

Probablemente muchos de vosotros os estaréis preguntando qué vais a sacar en limpio de todo esto. Pues bien, atención que viene lo bueno: cada mes se confeccionará una lista que comprenderá las diez personas que nos hayan enviado las mejores cartas, y los tres primeros se verán subidos a un pódium de ganadores donde os podréis ver las caras y fardar cantidad con los colegas cuando salga vuestro careto fotografiado en la revista en plan Bruce Springsteen (y con chicas tope y todo a vuestro alrededor...).

¿A que alucina?

Como todo Hall of Fame que se precie, los nombres que aparezcan en la revista no serán los de cualquiera, sino los de los que son realmente los MEJORES, así como suena.

Así que ya sabéis, ¿que le tenéis envidia al vecino del tercero? Le enseñáis la revista y veréis como alucina por un tubo. ¿Que queréis alucinar a las titis? Les enseñáis la revista y caen rendidas a vuestros pies. ¿Que os queréis quedar con vuestros padres? Les enseñáis la revista y ya veréis, ya...

¿Mola, no? ¡Hasta el capitán MEGA está loco por escribir!

Así, poco a poco, la sección irá creciendo (y la popularidad de los ganadores también, claro...).

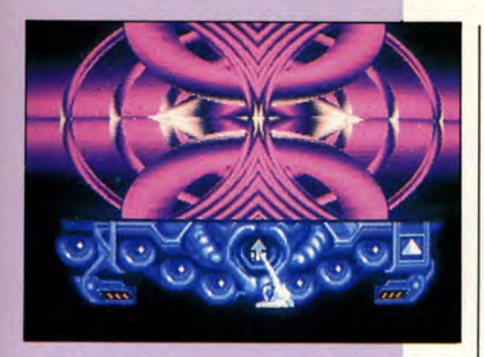
Para poneros en contacto con nosotros y que todo salga como está previsto (crucemos los dedos) necesitaremos vuestros datos.

Y no os olvidéis de adjuntar como mínimo una fotografía tipo carnet para que vuestras caras bonitas salgan bien majas. Naturalmente, si queréis ir a la peluquería a que os dejen bien guapos (y de paso que os quiten la cera de las orejas), siempre saldréis mejor (es un decir...).

Pasemos pues a la acción: el primer juego que os voy a proponer es uno de los mejores que se han visto últimamente, los gráficos son geniales y la música... ¿Qué os voy a decir de la música, compuesta por el genial Jean Michel Jarre? Los franceses son la monda cuando se meten a hacer las cosas bien.







¿Ya sabéis a qué juego me refiero?

–...

¿Eh, vosotros, me oís?

–Es, es, ¡ay! lo tengo en la punta de la lengua...

Pues claro, hombre, es: l'arche du captain Blood, vamos el CAPITAN BLOOD.

BLOOD

Es un exponente clarísimo del tipo de juegos a los que nos vamos a volcar mes a mes: cientos de pantallas, tropecientos mil enemigos, cantidad de bichos raros, en fin, una gozada.

Así que ya sabéis, espero ansioso vuestras cartas o sugerencias para que el mes que viene podamos publicar ya alguna de vuestras genialidades.

Unas cuantas apreciacionnes:

- Como habréis podido comprobar vosotros mismos, el clima de esta sección es distendido, lo que no quiere decir que podáis ir diciendo cualquier chorrada. Este tipo de cartas irán directamente a la papelera.
- No se trata de crear rivalidades entre vosotros y vuestros compañeros, sólo una sana diversión y ganas de competir.
- No debéis plagiar trucos, mapas o tácticas de otras revistas, extranjeras o nacionales, ya que de todas formas nos vamos a enterar y, de verdad, no va a ser muy agradable para vosotros (tampoco os vamos a comer, pero bueno...).
- Si os inventáis cualquier cosa que no es factible con el juego en la mano no será publicada. Yo también tengo el juego (¿Y qué os creíais sino que estoy haciendo aquí?)

Y nada más. Os espero en el próximo número. El mes que viene, más...

...¿Pero cómo, que aún no tienes el CAPITAN BLOOD? ¡A qué esperas, hombre! Seguro que lo encontraréis en vuestro proveedor habitual, distribuido por Zafiro. Vamos, vamos, hagan cola en línea recta por favor... ●

Por Jesús Manuel Montané.



Esta nueva versión del ONE on ONE ha dejado atrás todos los demás juegos de baloncesto existentes en el mercado para PC. Ha sido diseñado con la ayuda de Larry Bird y Michael Jordan, dos reputados jugadores de la NBA, y gracias a ellos se ha conseguido dar una vista más profesional al juego, incorporando opciones que ningún juego anterior poseía, todo ello con gran imaginación y brillantez.

El juego tarda un poco en cargarse, pero en seguida nos damos cuenta de que la espera ha merecido la pena. ONE on ONE posee un menú bastante completo y disponemos de las siguientes opciones: concurso de mates, con más de 15 mates diferentes seleccionables por menú, seguimiento de jugadas, jugar el uno contra uno, concurso de triples y tiros, jugar partidos a finalizar por un cierto número de puntos o un determinado tiempo. Además en cada concurso podemos hacer antes un calentamiento para coger práctica en la prueba.

Podríamos decir de ONE on ONE que es sin duda el mejor juego de baloncesto que hemos visto para PC, muy completo y con unos gráficos excelentes; por si fuera poco, los afortunados que posean una targeta gráfica EGA podrán ver muchos más efectos, ya que para ellos el juego tendrá muchos más; todo un detalle por parte de los autores. El movimiento de los jugadores está también muy logrado, ya que los diferentes movimientos se ven con perfecta nítidez y sin desplazamientos bruscos de imagen como en otros juegos. En resumen, un juego que roza la perfección y que nos hará pasar muchos y buenos ratos jugando al baloncesto de verdad.





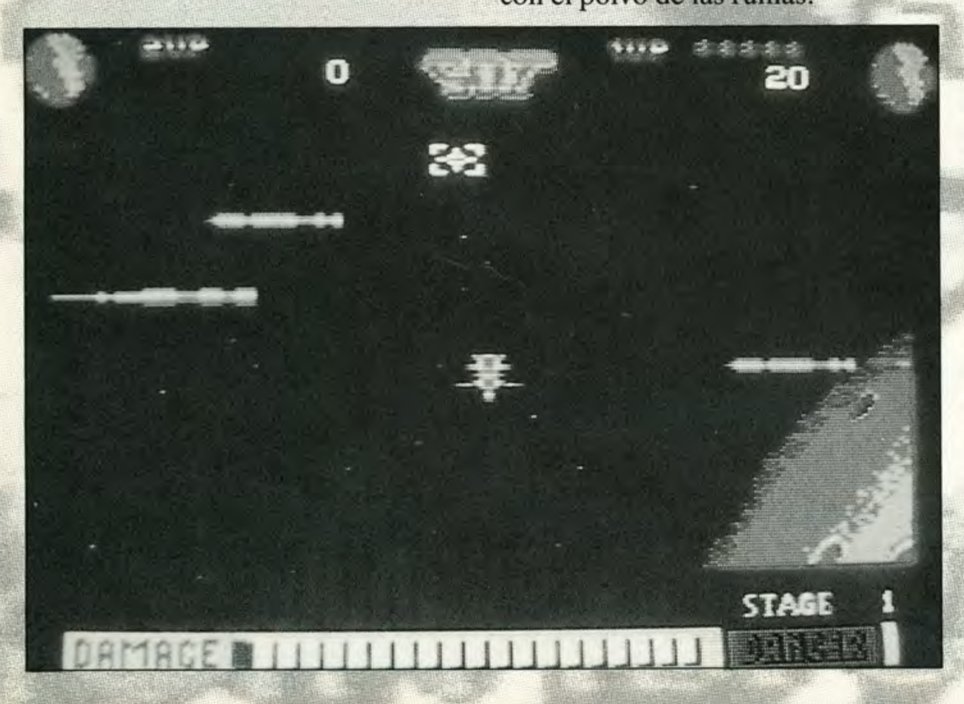
SDI

STRATEGIC DEFENCE INITIATIVE

Todo empezó cuando en 1941, varios científicos norteamericanos descubrieron tras una intensa y fatigosa investigación el poder que encerraban las partículas subatómicas. Por aquellos tiempos la situación era bastante delicada; Japón estaba aliado con Alemania, la promotora de dicha revolución, y ésta no paraba de conquistar y ocupar territorios por toda Europa y parte de otros continentes. Ante tales sucesos, América decidió aliarse con los europeos y aportar una nueva arma hasta ahora sólo conocida por los americanos: la bomba atómica.

Por Benjamín Llamas

Tras una larga demora se fijó el día y la fecha para el lanzamiento. La suerte decidió que fuera Japón el «agraciado» con esta bomba y... al cabo de unos días todo era desolación, muerte y ambiente de partículas radioactivas que se mezclaban con el polvo de las ruinas.



S.D.I.

Unos años en el futuro, en 1996, estamos a punto de ser espectadores de la próxima guerra mundial: «la guerra de las galaxias».

Justo en estos momentos es cuando hace aparición el nuevo simulador espacial de la prestigiosa compañía de software Activision. Nuevamente bajo la licencia de Sega y con todos los derechos de producción adquiridos, han realizado una magnífica conversión del arcade callejero: S.D.I. SDI, básicamente, es un simulador estratégico en el que manejamos un sofisticado satélite preparado para interceptar y destruir cualquier elemento u objeto que se cruce en su radar. Este pequeño aparato posee un punto de mira electrónico que puede llegar a hacer blanco cinco veces seguidas sin recargar baterías.

FASES

El juego se divide en varias fases en las que deberemos destruir varios misiles y satélites enemigos. Al comienzo de la fase podrás observar cómo un transbordador americano abre la compuerta superior para si-

tuar a tu satélite en órbita, que desplegará su punto de mira para colocarse en posición de defensa.

Las diferentes fases se dividen en dos modalidades: 1.ª Ataque; en esta modalidad dirigiremos a nuestro satélite junto a su punto de mira para de esta forma destruir los misiles y satélites enemigos por las distintas zonas de la pantalla. 2.ªDefensa: esta modalidad se puede decir que es mucho más complicada que la anterior, ya que deberemos defender nuestro planeta de estos enemigos pero de diferente forma, ya que nos atacarán en formaciones de más de cuatro enemigos.

Distinguiremos esta fase porque nos aparecerán unos gráficos de fondo simulando un planeta. También junto a los enemigos aparecerán unos satélites que se parecen al nuestro los cuales llevan en su extremo una letra que nos indicará lo que llevan:

F, dotará a nuestro satélite espacial de un disparo más potente,

P, se encargará de suministrar más potencia a nuestro satélite.

Para poder obtener o recoger dichas ayudas deberemos situarnos cerca y disparar para recoger rápidamente la ayuda. Estas letras nos serán de gran ayuda a lo largo de toda la partida. Tenemos que encontrarnos cerca del satélite para poder obtener la ayuda porque de otra forma desaparecerá rápidamente de la pantalla .

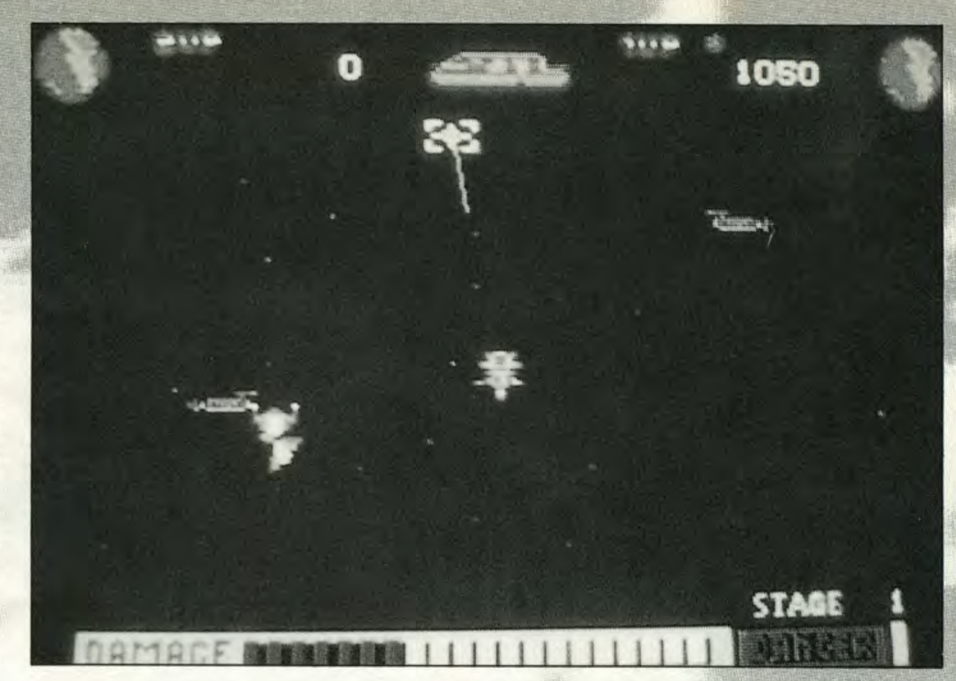
CONTROLES

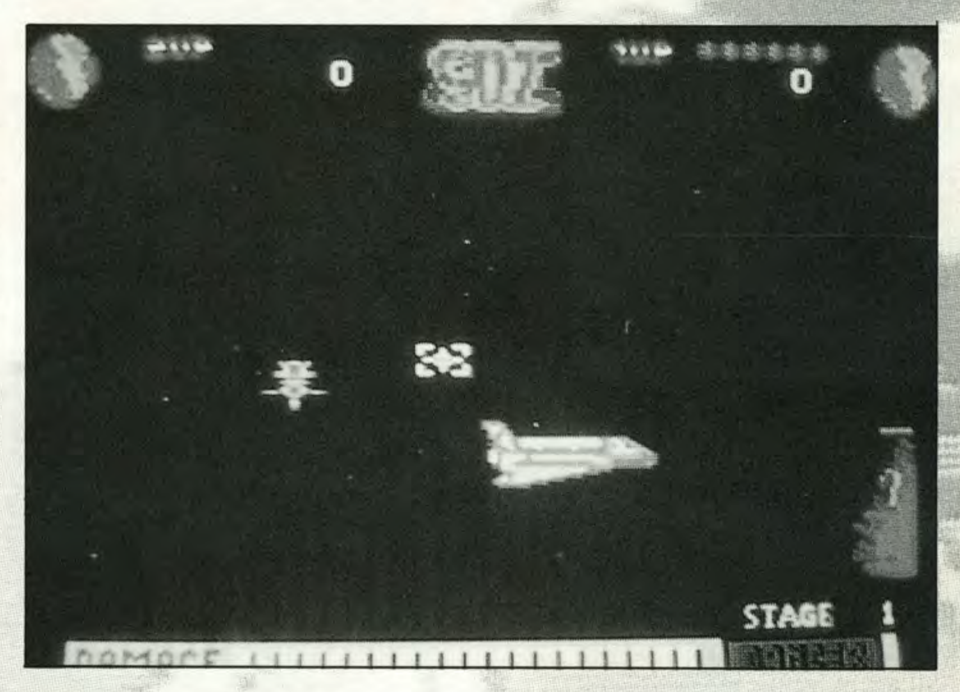
Para poder mover nuestro satélite sin que nos acompañe el punto de mira deberemos oprimir el botón de disparo y dirigirlo hacia nuestro objetivo.

Si lo que queremos realizar es la operación contraria no deberemos pulsar nada; simplemente desplazar nuestro joystick allá donde queramos situar nuestro satélite. Una vez hayamos finalizado una fase, nos apareceran unos marcadores de porcentaje según nuestra destreza ante los enemigos, debes pensar que es bastante importante obtener un alto porcentaje, ya que aparte de salir una pequeña mascota gratificándote con una puntuación extra conseguirás vidas adicionales para poder concluir con éxito tu misión.

BONUS

Pantalla de bonus: Esta pantalla se caracteriza por la variada aparición de enemigos en oleadas ascendentes y descendentes, las cuales deberemos destruir para obtener puntuación extra. Deberéis tener especial cuidado con un satélite bomba, ya que éste esparcirá diferentes artefactos por toda la pantalla.





DATOS TECNICOS:

Aspecto gráfico: En este aspecto se puede decir que el programa no ha contado con el mejor equipo de diseñadores gráficos ya que la normalidad es el punto más destacado. Se puede decir que la sensación de profundidad espacial está lograda. Los sprites están bastante bien definidos y la velocidad es considerable.

Sonido: En el momento de cargar el programa podremos oír una melodía que sin ser nada del otro mundo nos introducirá en esta fantástica batalla.

Durante el transcurso del juego sólo oiremos el sonido del disparo y de las explosiones.

Adicción: Podemos decir que es el punto más negro de toda la aventura. Se trata de un programa que no pasa desapercibido pero tampoco llama mucho la atención debido a sus ya mencionados componentes.

Originalidad: Aunque este tema es uno de los más explotados por los programadores creemos que en este juego hay algo especial que lo hace diferente: la sencillez.

Valoración global: Este programa es altamente recomendable para los fanáticos del joystick que deseen machacar satélites por un tubo. De todas maneras éste refleja de una manera fiel lo que dentro de pocos años podrá suceder. ●



LA ULTIMA GENERACION EN JUEGOS DE ORDENADOR

Hace ya un tiempo que todo el mundo habla de algo innovador, algo divertido y brillante. Ese algo es Gun-Stick, un nuevo periférico que se conecta directamente al ordenador y con el que vamos a disfrutar de una nueva dimensión en juegos.

La historia de lo que podríamos llamar la tridimensionalidad real de los juegos, viene de lejos, de los arcades de salón. Hace ya unos cuantos años aparecieron en algunos parques de atracciones unas curiosas máquinas en las que podías ir cargándote indios sentado tranquilamente en un caballo de cartón. La forma de hacerlo, sin embargo, era nueva: no existía ninguna palanca que moviera un objetivo sobre los enemigos, había una escopeta con la que se podía disparar directamente. Eso fue un principio, muy doméstico, que tenía muchísimos problemas técnicos que posteriormente se fueron solucionando con la llegada de los arcades de origen japonés. Muchos recordaréis el GROUND ATTACK o el LITTLE SAMURAI. Ya en fechas mucho más próximas llegó el que popularizaría este tipo de juego: OPERATION WOLF. En la cónsola de este arcade de salón se incorporaba ya una pistola parecida a Gun-Stick, aunque menos maniobrable. Luego la gente empezó a descubrir las cónsolas SEGA, ampliamente conocidas por vosotros, que llevaban ya un periférico funcionando de forma prácticamente análoga a Gun-Stick.

Gun-Stick tiene como característica más importante la conexión directa al ordenador por el port del joystick. Su diseño anatómico hace que la manipulación sea extremadamente agradable y real. Su peso es ridículo comparado con el mejor joystick del mercado y su precisión es enorme.

Todo esto viene a cuento de que cuando juegas casi no te das cuenta de que estás delante de una pantalla de televisión, la sensación de realidad es altísima. La longitud del cable de conexión permite que el jugador pueda disparar a una gran distancia y al no estar apoyado en ninguna peana, la rapidez de reacción es extrema, lo que también puede ser un inconveniente, ya que siempre hay un margen de error en el cálculo de tra-



Juntamente con la pistola GUN-STICK se entrega uno de los juegos que DINAMIC ha desarrollado para esta pistola: Target Plus.



yectoria.

Para poner en funcionamiento tu Gun-Stick sólo necesitas cuatro pilas de 1,5 voltios que se instalan en la parte posterior del cañón, quedando perfectamente ajustadas.

Si en algún aspecto este periférico destaca, es por su atención al detalle: se desconecta automáticamente después de pasar dos minutos desde el último disparo, el diseño es realmente ergonómico...

A pesar de todo, tenemos que tener en cuenta algunos detalles:

- Nunca conectar el Gun-Stick hasta que el programa que vas a utilizar esté completamente cargado, ya que de lo contrario se pueden introducir datos anómalos distorsionadores del juego.
- El televisor o monitor tiene que estar perfectamente ajustado, cuanto más ajustado esté el contraste, mayor será la sensibilidad del Gun-Stick.

Lo realmente especial de este nuevo sistema es la diversión, diversión con mayúsculas. Puedes realmente sentirte un héroe o un experto tirador.

Además, el Gun-Stick soluciona el mayor problema de los adictos al videojuego: la soledad. La pistola se puede disfrutar en compañía, ya que añadiendo un pequeño periférico pueden jugar dos personas al mismo tiempo. Y esto, aunque no lo parezca, es fundamental, puesto que no se produce una rivalidad: se comparten los momentos de diversión.

Para los malpensados decir que todo esto responde únicamente a lo que he podido comprobar y es fabuloso que hayan empresas dedicadas al desarrollo de software o de hardware, que se preocupen de esta manera por el usuario y por las posibilidades auténticas del producto.

Por este motivo, el fabricante se ha preocupado de conseguir que las empresas punteras en el desarrollo de videojuegos produzcan versiones de sus juegos para ser usados con el Gun-Stick, como Zafiro o Dinamic.

Esta última es la autora del programa que se entrega junto con la pistola cuando se adquiere, el TARGET PLUS.

TARGET PLUS

Con este programa podemos darnos cuenta de lo que verdaderamente es capaz de conseguir el Gun-Stick. Tendrás que enfrentarte a dos pruebas distintas que tienen el propósito de afinar tu puntería sin usar la violencia, buscando exclusivamente el lado lúdico. Hay que aclarar que puedes jugar a cualquiera de las dos fases sin haber terminado ninguna, ya que no tienen final.

En la primera de ellas, el tiro al plato, tendrás que afinar bien tu puntería. Una secuencia de doce platos lanzados aleatoriamente por el ordenador tendrán que ser destruidos de un solo disparo. Tendrás que alcanzar a seis de ellos para poderte calificar y pasar a la siguiente secuencia del programa: aparecen una serie de dianas hasta un máximo de siete que tendrás que tocar con un solo proyectil. En este caso el mínimo establecido es de tres aciertos. Si consigues superar esta prueba volverás a la de los platos pero con un nivel de dificultad más elevado debido al incremento de la velocidad de la trayectoria de los mismos.

El otro juego que se incluye es más interesante pero igualmente difícil. Nuestra misión será defender un pollo aún humeante de los mordiscos de moscas y arañas que intentan comérselo. Aquí lo que va a ser más importante va a ser la precisión de los disparos, ya que si fallas más de tres disparos seguidos el cargador se quedará vacío y, mientras esperas que se vuelva a llenar de balas, los bichos aprovecharán para hincarle el diente (o el aguijón, quien sabe) al pobre pollo. Claro que, al fin y al cabo, ya está más que muerto, aunque no frío precisamente.



Trucos para jugar:

- En la fase de los platos, espera a que lleguen a la altura máxima para abatirlos.
- Cuando salgan las dianas, no muevas nunca la pistola de la misma altura (a ras de suelo).
- Las arañas tienen que ser destruidas nada más aparecer.
- Hemos de esperar a que las moscas se acerquen al pollo para disparar. Su velocidad se reduce en ese momento.

CONCLUSION

Sin duda nos encontramos ante una verdadera revolución. Las posibilidades del aparato son enormes y ya se esperan ampliaciones del mismo. El problema más inmediato existente, el desarrollo de software específico, parece estar solucionado dado el éxito del periférico.

Así pues, ¿quién da más? ¿Tendremos que esperar mucho hasta la próxima «maravilla;» de los chicos del MHT...? ●

Por Jesús Manuel Montané.



LA BATALLA DE LOS SISTEMAS

Las discusiones sobre qué máquina es mejor que otra son prácticamente inevitables cuando se juntan unos cuantos usuarios de distintos ordenadores.

En MEGABASE nos hemos visto invadidos por estas idas y venidas de mensajes (en el fondo era de prever); que si AMIGA es mejor que ATARI, que si ATARI es mejor que AMIGA, la misma historia de siempre.

MEGA Joystick no quiere quedarse a un lado en esta siempre divertida discusión (produrad, eso sí, no llegar a las manos). Lo que no haremos es dar nuestra opinión sobre una máquina u otra; pero sí incitaremos a unos y a otros para que el «asunto» gane en interés día a día.

Y vamos con nuestro primer «pique» para todos los usuarios de ordenadores. Las necesidades de los usuarios de ordenadores cambian día a día. Lo que hace unos años era fundamental, ahora es un detalle sin importancia, y viceversa. Uno de los aspectos que dentro de muy poco tiempo serán fundamentales en un ordenador es la posibilidad de comunicarse con otros ordenadores. ¿Es fácil adaptarle un módem al ordenador? ¿Hay módems a buen precio para ese determinado sistema? ¿Existe software capaz de controlarlo?

Se nos podrían ocurrir docenas de preguntas para medir la calidad de un equipo en lo referente a comunicaciones. Pero hemos decidido hacer algo más divertido. Seguid el siguiente razonamiento...

Si un ordenador es fácilmente comunicable con el exterior, habrá muchos usuarios con módem. Si además existe un software eficiente que gestiones las transmisiones, los usuarios harán gran cantidad de llamadas. Pues bien, eso es lo que hemos medido. Hemos hecho una estadística por sistemas del acceso a nuestro BBS. Y los resultados son de los más sorprendente.

La primera sorpresa viene con el primer puesto. Con los ojos cerrados todos hubiéramos apostado por el PC, ya que es el ordenador con mayor oferta de módems y programas para controlarlos. Sin embargo, el primer puesto le ha sido arrebatado por los usuarios de MSX con un escaso 1% de margen.

Tras MSX y PC, los dos sistemas mayoritarios en la utilización del módem, llegan ATARI y AMIGA. En este caso, como viene siendo habitual en otros campos, ATARI lleva la delantera a AMIGA, aunque la diferencia no es mucha (algo más de un 3%).

Lo verdaderamente desastroso ha sido ver que sistemas como AMSTRAD, COMMODORE-64 y SPECTRUM están prácticamente muertos. ¿Qué ocurre con los usuarios de estos sistemas? ¿Se han quedado anquilosados con sus máquinas?

Esperamos que este pequeño «pique» sirva precisamente para eso, para exaltar los ánimos de aquellos que están indecisos, y sobre todo para dar nuestra más sincera enhorabuena a los usuarios del MSX, que de seguro darán mucho que hablar en este apasionante campo.

ESTADISTICA DE ACCESO A MEGABASE POR SISTEMAS

MSX	36,7%
PC	35,7%
ATARI	10,5%
AMIGA	7,0%
CBM-64	4,2%
AMSTRAD	3,5%
SPECTRUM	0.6%
EXELVISION	0,5%

NOTA: En el apartado AMSTRAD se incluyen únicamente los ordenadores de serie CPC. Los tipos PC se incluyen en el apartado PC, y no se ha recibido ninguna conexión de ususarios de PCW.

Un 1,3% de los accesos se ha producido por ususarios de los que desconocemos el ordenador que utilizan.



CUPON DE ACCESO

Deseo obtener el permiso para conectar con MEGABASE durante 10.000 unidades de tiempo de forma totalmente gratuita.

Nombre: ....
....
(debe ser el nombre real)
Dirección: ....
... ... CP......
Población: ....
Provincia ....
Teléfono: ....

Ordenador que utilizo: ....
Módem con el que conectaré: ....
He utilizado anteriormente otras bases de datos: SI ☐ NO ☐

Enviad el cupón a MEGA Joystick
C/Roca i Batlle,
10-12 bajos
08023 Barcelona

Importante: Debéis enviar el cupón real. No sirven fotocopias.

PARA USUARIOS DE MSX.

DISFRUTA ESTAS FIESTAS JUGANDO CON NUESTRO SUPER PACK ESPECIAL

Debido a la amplia aceptación de nuestro pack navideño ampliamos el plazo de vigencia de esta sensacional oferta

pásate las fiestas más emocionantes con nuestra oferta de packs...

REYES DEL ARCADE

Con los juegos más adictivos que dejarán tu joystick hecho migas. Por sólo 2000 pelas cuatro sensacionales juegos.

STAR RUNNER
MATAMARCIANOS
KRYPTON
MAD FOX

Has visto que te ahorras 1400 cucas.

SUPERCEREBROS EN ACCION

Rómpete la cabeza y haz que tus amigos se vuelvan locos con nuestra oferta para supercocos. Por solo 1000 pelas dos juegos que son la monda:



LORD WATSON*

EL SECRETO DE LA PIRAMIDE*

PROGRAMACION A TOPE

Los programadores harán su Agosto estas Navidades por solo 700 pesetejas.

GAMES TUTOR (I)
TEST DE LISTADOS





msxclub de CASSETTES

Nombre y Apellidos ....
Dirección ....
Población .... CP..........
Provincia .... Tlf..........

REYES DEL ARCADE	**ptas. 2.000**
SUPERCEREBROS EN ACCION +	**ptas. 1.000**
PROGRAMACION A TOPE	**ptas. 700**

Gastos de envío ptas. 200 por oferta
Remito talón bancario de ptas ....
Importante: Indicad en el sobre MSX-Club de cassettes

Recorta y envía este boletín a **MANHATTAN TRANSFER, S.A.**
Roca i Batlle, 10 - 12, bajos. 08023 Barcelona.

adjuntando el resguardo del giro postal o un talón bancario al portador.

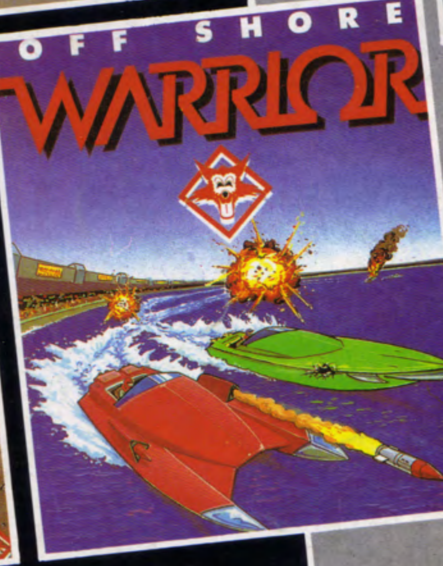
SUBETE AL PODIUM DE LOS VENCEDORES







FIRE AND FORGET





Marqués de Monteagudo, 22, bajo · Tels. 564 36 07/13 · 28028 - MADRID

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC
C/ Arco Iris, 75 BARCELONA Tels. 256 49 08 '09